GAME MAGAZINE Ver.1 1993年(平成5年)7月30日発行 第3巻第23号通巻第76号

デジタル・ヒーローズ

Sony Magazines Deluxe

DIGITAL ENTERTAINMENT

DiGiTAL HEROES

●巻頭特集●

"1993年デジタル・ヒーローズ宣言"

モニターの向こうで活躍する90年代の主人公たち

スーパーマリオ

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

●テクノ・シンドローム●

『YMOウラ技超大全』

聖域YMOの封印された過去

スーパーマリオ・コンパクト・ディスコ

アンバサダーズ・オブ・ファンク・フィーチャリング・M.C.マリオ

8.1 ON SALE!

初回特典：特製マリオ・ステッカー
抽選特典：M.C.マリオ・オリジナルTシャツ他マリオ・グッズ



© Nintendo

featuring

M.C.MarioⒶ



「スーパーマリオランド」
ALCB-744 税込¥1,500
NOW ON SALE



「ゴー・マリオ・ゴー!!」
ALCB-803 税込¥1,500
NOW ON SALE

● 任天堂公認 ●
●日英共同製作●

Nintendo®

Alfa

G.M.O. RECORDS

2000-007、あの「スーパー・ゼビウス」(細野晴臣プロデュース)から約10年、世界初のゲーム・ミュージック専門レーベル、「Game Music Organization」より 日本先行発売

Welcome to SUPERMARIO compact disc-ooo!

マリオがラップ!?ダンス・マリオ・ダンス

大ヒット・シングル「スーパーマリオランド」(全英8位、オリコン洋楽チャート19位)「ゴー・マリオ・ゴー!」に続く
インターナショナル・ヒーロー、スーパーマリオ初の1stコンセプト・アルバムが遂に完成!

今作はマリオ同様に人気のあるルイジやヨッシー、プリンセス、クッパ、ワリオなどのキャラクターをとりあげ、
マリオ・ゲームのオリジナル音源をダンス・ミュージック(ラップ/テクノ)に見事にミックスチャーされたサウンドとなっています
サウンド・プロデュース：サイモン・ハリス(「ビーツ・ブレークス&スクラッチ」"プロフェッサー・グリフ"(EXパブリック・エネミー)等々のプロデューサーで有名。)
ラップ：アインシュタイン(テクノトロニック)
CD：ALCB-829 税込¥2,800(税抜¥2,718)

"この夏マリオがアツイ"

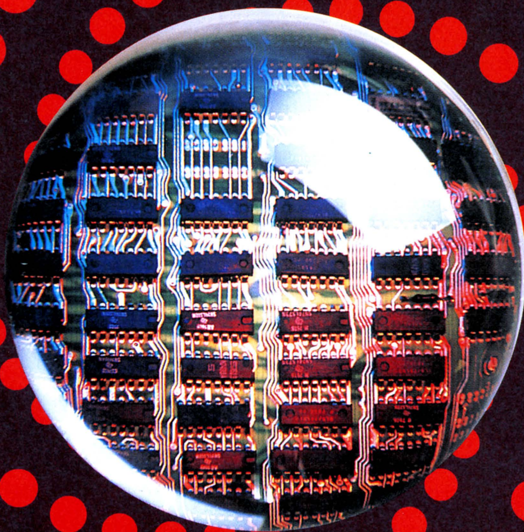
EVENT➡この夏、クラブとゲームセンターをドッキングさせた「トウキョウ・ゲーマーズ・ナイト・グルーブ」というイベントが数回、行われる。8月には、"アンバサダーズ・オブ・ファンク・フィーチャリング・M.C.マリオ"の来日ライヴ・ツアーが予定されている。

巻頭特集

DIGITAL HEROES

1993年 デジタル・ヒーローズ宣言

モニターの向こうで活躍する'90年代の主人公たちに捧ぐ



〝ビデオゲーム〟が、'72年にアメリカのアタリ社で〝ポン！〟と生まれてから約20年。京都でファミコンが生まれてから約10年。そして、スーパーマリオがハリウッドで銀幕のスターとなり、F1のヨーロッパ・ラウンドでセガが全面スポンサーとなった今年、'93年。時代は〝ビデオゲーム〟が、ただのオモチャからカルチャーへと進化することを求めている。そう、〝ビデオゲーム〟もハタチを迎え成人したのだ。そろそろゲームをメディアとして言語にする試みが始まってもいいはずだ。僕らはゲームをただゲームと呼ぶのではなく〝デジタル〟世代の〝エンタテインメント〟であるといい切りたい。そして、その〝デジタル・エンタテインメント〟の世界、モニターの向こうで活躍する'90年代の主人公たちをこう呼ぶことにしよう――〝デジタルヒーローズ〟と。

'80年代の終わり、トンガリキッズに「さよなら」をいわれた〝トキオ〟に残された'90年代をサバイバルする僕らの新しい世界は、パステルでインターナショナルでカラフルでスタイリッシュでスピーディでエンドレスなデジタル・エレキ＝トリック・ワールド。

「行く当てもなく／フラッと入るゲームセンター／地球守る／人を殺す／服を脱がす／50円でヤリほうだい／今まで無趣味な男と呼ばれて肩身の狭い思いしたけど／レバーとボタンで神になれる／世界征服だ／狙えハイスコア！」電気グルーブ（「Hi-Score」より抜粋）

まず、僕らにはあまり実感（リアリティ）がない、現実（リアル）の話から始めよう。いま、死んでも手に入れたいモノなんて何もない。だってモノは街中にあふれているし、かっこつけて適当にプラプラしていることがいちばんラク。ファッションは、雑誌の切り抜きで充分だし、経済はシャボン玉のまま終わった。あいかわらずTVは殺人と芸能人の離婚をいっしょに放送しているし、ラジオはとっくに死んだ。学校もただただ階段の途中だし、成績は僕らをロボットにした。バンドは女に騒がれるためだけのものだったし。ロックは死んだとバカなヤツは騒いだままだ。未来は薔薇色じゃないって充分教えてもらったし、土地もなくなった。宇宙にもSEXにもそろそろあきたし、女性週刊誌は電車の中刷りだけでたくさんだ。青春は地方出身者のドラッグだし、スポーツで性欲は発散できない。宗教は青い鳥で行方不明だし、血の浄化は渋谷のハチ公の家族の前でやれる。わかんないことはいつまでも結局わかんないままだし、努力努力というワリには報われる世の中じゃない。麻薬なんて体に

未来は僕らの手の中

テキスト／NOW PRINTING. FacX.　佐藤 大



'90年代すべてのハードに〝メイド・イン・ジャパン〟。そう、僕らはいつの時代でもなく、いまここにいることができて感謝している。

悪いだけだし、健康も死ぬまでしかもたない。僕らのことばはいまがあるようで、明日も語れない。自分が自分でいるために生きる目的をつかもうとするには、僕らは年をとりすぎた。いつまでも子供でいられるなんて思ってもいないのに、年寄りは「若い若い」とおだてるだけ。時間は限りがあるというワリに、ほら、いまもダラダラとタレ流しになってるだけだ……。

もう一度書いてみる。いま、死んでも手に入れたいことなんて何もない。どんどんと無意味にエスカレートしていく情報は、僕らをただ迷わせるだけ。どんなにカッコつけて知識をふりかざしたところで、みんなほしいものなんてないんだから意味がない。でも、こんな、オトナたちには絶望的に見える現実の世界でも、未来は僕らの手の中にちゃんとあるから大丈夫。……ほら耳をかたむければ始まっている。こんなことばなんかでクルクルと語ることのできない存在が、モニターの向こう側、0と1の彼方で新しい世界へのアクセスを開始している。

ハロー、ハロー。デジタル・ランドスケープ。僕らのニューワールドへのアクセス・インターフェイスは、手の中にすっぽり入っちゃうコントローラーだ。そう、カラフルなボタンと十字キー。スタートボタンで新しい世界が目覚める。セレクトボタンで新しい世界を始めよう。

すべてのハードに〝メイド・イン・ジャパン〟。

僕らは、ニンテンドーとセガのある現在の〝トキオ〟に生まれて感謝している。そう、いつの時代でもなく、いまここにいることができてよかった。

すべての未来は僕らの手の中のコントローラーにある。

FUTURE GAME

「Hi-Score」電気グルーブ（作詞／ピエール瀧　作曲／石野卓球）

1993 DIGITAL HEROES' NOW

1993デジタル・ヒーロー・ナウ

日本を中心にアメリカとヨーロッパを二分するふたりの英雄

テキスト／NOW PRINTING. FacX.　CG／新谷純（ウルトラ）
資料提供／〝東京ゲーマーズスタイル〟（『コンプティーク』角川書店）
GMOレーベル（アルファレコード）取材協力／（株）ゲームフリーク

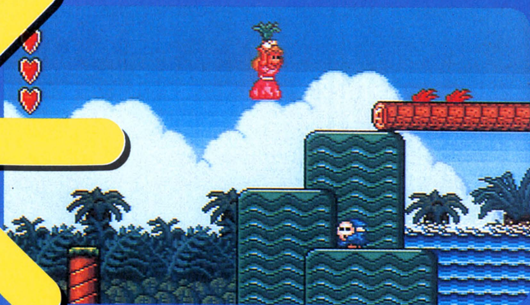
いま世界はふたつに分かれている。それは、もちろん世界情勢なんかの話でも経済情勢なんかの話でもない。僕らに実感のないそんな国家レベルの冷戦状態が崩壊しようと、どんなに大きなシャボンが弾けようと、TVモニターの向こう側の話なのでリアルじゃない。

ただTVモニターの向こうで起こっている、もうひとつの新しい世界でのふたりの英雄の話なら別だ。僕らの握ったコントローラー次第で世界のヒーローの運命は決まる。彼らを英雄にできるのか、一生ステージの中に閉じ込めたままにするのか……すべては僕らの手の中。そんな今年、'93年のデジタル・ヒーローの話をしよう。

ふたりの英雄というのは、もちろん『マリオ』と『ソニック』のことだ。そんなことだれもが知っている。そう世界中の子供たちに、このふたりは何度となくクリアされている。

さて、話をする前にちょっとこれだけは言っておきたい。ここで『セガvs任天堂』的なビジネスの会話を君とする気はないし、『マリオ』と『ソニック』を比べてどっちが良いとか悪いとかいうつもりもない。だってどっちもかっこいいし、僕らの誇りだ。ふつうにふたりの英雄の話をしたい。そう、彼らが世界でどんなスタイルとスタンスをしているのか話をしてみたい。

〝技術の王国〟の首都トキオから世界へ、コントローラーひとつでジャンプしていったふたりの英雄は、どんな様子で大きくなっていったのだろうか。



©任天堂

ふたりの英雄が目指した世界の街は、N.Y.、LONDONとまったく違っていた。それは性格からくるものだった。

'80年。早生まれのマリオはまずN.Y.を目指した（'80年、N.Y.に現地法人を設け'82年にはシアトルに『N・O・A・ニンテンドー・オブ・アメリカ』を設立）。この時期はまだ日本でも彼のことがやっと注目され始めたころである。彼がLONDONよりN.Y.を目指した背景には、彼のステージであるファミコンをつなぐVTRシステムが日本のものと互換性があったということが挙げられる。だがもっと大きな理由は、とにかくまずTVゲーム発祥の地アメリカを目指したかったことだろう。ミッキーマウスを尊敬して王道を進みつづける彼らしい発想である。

こうして、彼がすっかりN.Y.でGAMEBOYたちと意気投合しているころ——。

'91年3月。電脳首都トキオで新しい蒼い流星『ソニック・ザ・ヘッジホック』が誕生した。そして、彼は生まれながら『スーパーマリオ』と何かにつけて比較される運命にあっ

た。そのときすでにマリオは、ファミコンのうえでアクションという本来のフィールドを超えて、パズルやスポーツ、レースなど自在にワールドワイドな活躍をしていた。

ちょっと斜にかまえた態度のソニックは考えた。ならばオレは、あえて規格の関係でゲームの輸出が遅れているゲーム後進国ヨーロッパのLONDONへ向かおう……。そして、その賭けがソニックの存在を、マリオと肩を並べるくらいに成長させたのである。

マリオの世界の根底には、ディズニーが見える。それはキノピオが7人いてピーチ姫を守っているというわかりやすい影響から、マリオ自身が持っているアイデンティティにまでおよんでいる。子供から大人までみんなが楽しめるハッピーエンドの用意された童話、それがとのマリオ・ソフトにもみられる共通点だ。そして、それはとてもアメリカンな発想である。

エンタテインメントのベーシックである映画を考えてみればよく理解できる。アメリカ映画の王道は、もちろん脳天気なぐらいのサクセス・ストーリーとハッピーエンド。そして、明確に個人の目的を持った主人公。

だがヨーロッパ映画はその正反対といっても過言ではない。抽象的なくらいに難解なストーリーと、ファッション雑誌のカタログのように洗練され乾いた画面タッチ。そして、流動的な気持ちの奥の明暗を持った主人公。

このヨーロッパ映画のスタイルこそ、そのままソニックにあてはまるのだ。生まれたときから大きな何かに比べられることから始まっているという悩みの構造と、その反動によるスピードとスタイル、永遠より瞬間に憧れるそのスピリッツ。それが彼のアイデンティティである。それはとてもLONDON的だ。パンクが抑圧から労働者階級の間に自然発生（発想）した国で、ソニックは、大きな道〝ゲーム界のグリムやアンデルセン〟というベーシックからの反発によって、新しいゲーム文化を始めようとしている。

〝若者（ストリートゲーマー）のための英雄〟――それが後発の彼が経験から出した答えだった。


©セガ

「セガ・ヨーロッパは、ついにクラバー向けに6パターンのソニック・オフィシャル・Tシャツをリリース！　イギリスの先端情報誌『FACE』や『ID』も記事にしていたが、クールなキッズはゲーム・キャラクター・Tシャツを着てクラブや街を闊歩している」MC.YMO（「コンプティーク」4月号〝ゲームミュージック最前線〟より抜粋）

『マリオ』というキャラクターは、もう世界中で新しい時代の『ミッキー』といわれているくらいの存在だ。いろんな意味でニンテンドーはゲームカルチャーの最先端だと思う。僕は『マリオ』というキャラクターに、ディズニーと同じくらいの敬意を払って仕事をしたい」サイモン・ハリス（シングル「ゴー・マリオ・ゴー」のライナーより抜粋）

それぞれの道は大きく変わり始めている。そして、その結果を世界が掛値なしで評価し始めている。それは僕らのヒーローに相応しい。

「……パブリック・エネミーと名のるのは簡単だ。だが、パブリック・エネミーと名のりつづけることは難しい」（とある音楽家のことば）

そうなのだ。デジタル・ヒーローになるのは簡単だ。

だが彼らが優秀なエンターテイナーでいつづけるのはこれからのソフト次第なのだ。

そして、これが今年、'93年のデジタル・ヒーローの現実なのだ。

参考文献／『ロッキングオン』（ロッキングオン）　『セガ・ゲームの大国』大下英治・著（講談社）
『任天堂ガイドブック・スーパーマリオワールド』APE編（小学館）

デジタル・ヒーローの歴史

シンプルでカラフルなドット絵のアイドルたち

テキスト／NOW PRINTING. FacX. 佐藤 大　イラスト／福岡プリン（マリオペインター）

ここでは〝デジタル・ヒーロー〟に独自の定義づけをひとつしたいと思う。それは「ゲームソフトのヒーロー（この場合マイキャラ、すなわち主人公だけでなくすべてのキャラ）というワクを越えて、その時代のゲーム・カルチャーの代名詞的存在となったモニター上の象徴（アイドル）」ということである。

さて、まずゲーム文化自体にデジタル主人公が初登場する前の話から始めよう。ビデオゲーム自体が生まれたのは、'72年11月のこと。アタリ社がつくった『ポン！』というゲーム。これは、テニスゲームのようなモノで画面に登場するのは「数字」と「点」と「線」だけの1画面構成であった。ここで重要な点がひとつ。すべての〝デジタル・ヒーロー〟は「数字」と「点」と「線」の組み合わせでしかないということだ。『ストII』の春麗でさえも細かい点（ゲーム用語ではドットという）の塊でしかない。タテ×ヨコのマス目にカラフルなドットを組み合わせてできているキャラクターたち。そう、キャラクターだけではない。いろいろなドットの組み合わせですべてのビデオゲーム画面はできている。というワケで、良質のデジタル・ヒーローたちは、シンプルでカラフルなことが基本である。これから紹介するヒーローたちもその時代のハードに合わせてカタチこそ変えてはいるが、基本的にはシンプルでカラフルな、まさにデジタル業界の象徴（アイドル）であった。

では、初代ヒーローとしてその名もふさわしい存在から。'78年7月に登場。一大ムーブメントになり、ゲーセンの前身であるインベーダーハウスがつくられるキッカケとなったシューティングゲーム『スペース・インベーダー』（タイトー）の敵キャラ。彼らを歴史上初めて登場した〝デジタル・ヒーロー〟であると断言する。敵キャラのクセに初代ヒーローとはいい度胸である。しかもインベーダー＝宇宙人だから、当時ブームだったピンクレディーのUFO、スターウォーズ関連ネタから火星人に飛躍してタコやらイカみたいなカタチのドット絵にしたに違いないその見かけもナメていてよい。シューティングでは、敵を撃つことが基本なので敵キャラに目がいく。それゆえに特徴を持っていないと地味なゲームになってしまう。それが彼らのようなヘンな宇宙人のルックスを生んだのだ。

『インベーダー』の敵キャラ

●このシンプルかつわかりやすいルックスは、当時のゲームカルチャーの象徴的存在であった。そして、当時インベーダー・キャップをかぶりインベーダー・バッジをして街を疾走していったゲーマーのカリスマ〝ゲームセンターあらし〟という輩もいた。いまだにゲームといえばこの〝顔〟という大人たちも多い。



『パックマン』

●つづいて登場したカラー時代の到来を伝える真っ黄色なルックスの彼。海外に輸出するときにもともと『PUCKMAN』だったのだが、〝P〟を〝F〟に変え、『FUCKMAN』にされることが多かったため、スペルを『PACKMAN』に変えて輸出したそうだ。パチンコのネオンの〝パ〟を壊すようなモンか。



これ以後ずっと敵キャラヒーロー全盛時代がつづく。その敵キャラ全盛時代の'80年8月に新星のように登場したのがアクションゲーム『パックマン』（ナムコ）のパックマンである。ピザのカタチからヒントを得たという彼のルックスは、初めて女の子に「カワイイ」と呼ばれた〝デジタル・ヒーロー〟だったのではないだろうか。このパックマン、いまだに海外では人気があり、アメリカのゲーセンにいくと1台くらいは必ずあるそうである。そのシンプルさは日本だけでなく海外でも評価された。しかし、その後パックマンは、次々と発表されるニューシリーズで、足がはえて歩いたり帽子をかぶってみたりと擬人化への道を進んでいき、次第に「それは違うだろう」的な消え方をしてゆく。

ここまではゲーセンが全盛だった時代の話である。そして、'83年7月15日に発売になったファミリーコンピュータの存在と、同年9月9日に発売になったファミコン用ゲーム『マリオブラザーズ』（任天堂）の大ヒット。ここからは家庭用機器の時代になる。そして、必然的にファミコン上に〝デジタル・ヒーロー〟が生まれる。だが、家庭用というその閉鎖的で子供たち向けのアプローチのためか『パックマン』クラスの認知度を得られるキャラが育つことが長い間なかった。（『マリオ』や『ソニック』については前章『デジタル・ヒーロー・ナウ』参照）

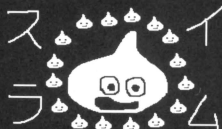
しかし、ヒーローは意外なところからやってきた。その発生起源はインベーダーのそれに近い敵キャラ。彼の名はRPGゲーム『ドラゴンクエスト』（エニックス）に登場するスライム。いわずと知れた『ドラクエ』はファミコンを社会現象にまでしたソフト。そして、そのゲームにおいてロトの勇者が初めて闘う敵キャラこそがスライムである。そのトボケたルックスとザコさ加減が、おりからの鳥山明人気も手伝って爆発した。最終的にスライムはゲームキャラとしては初めて（未確認）縫いぐるみになったのだから、いかに凄い存在だったのかがわかる。これ以後ザコキャラの代名詞としてスライムの存在は無限にコピーされていく……。

スライム登場以降、現時点まで残念ながら彼の存在を超える〝デジタル・ヒーロー〟は現われていない。『ストII』の春麗や『ゼルダ』のリンクなどは、ゲーム自体の存在は大きいが、ゲームを超えてキャラだけで大きくクローズアップされるということはない。その原因として考えられるのは、ゲームソフト自体の寿命が過剰リリースによってどんどん短くなっているからということと、ハード技術の進化によって、このページの定義におけるカラフルでシンプルなドットで描かれたゲームキャラ自体が減っているからであろう。残念なことである。リアルなだけがゲームではないハズだ。現にインベーダーもパックマンも'90年代でも色褪せないゲームでありつづけている。それは、時代に流されないオセロやモノポリーやトランプ的なシンプルさが、そのゲームの基本にあるからだ。

では、最後にこれからの展開次第では4番目の象徴（アイドル）になれるかもしれない存在として、今年の3月23日に発売になったばかりの『星のカービィ』（任天堂）のカービィを紹介しよう。このハード優先時代にゲームボーイだけでリリースされ話題になった後、スーファミではなくファミコンで発売されたという彼のスタンスとそのピンクの丸に点々の目だけというシンプルでカラフルなルックスは、4番目の象徴（アイドル）になる素養は充分である。あとは時代が彼を選ぶかどうかだ。

『スライム』

●ファミコン世代にとって『スライム』はこの顔だろう。だが、それよりちょっと前のゲーム＆ウォッチ世代にとっては、ミニチュアのポリゴミ箱の中に入ってる、螢光がかった緑色のドロドロしたゼリー状のイメージである。遊んでいるうちに手垢でだんだん深緑色になっていくというすぐれモノだった。



『カーヴィ』

●そして、最新アイドルである。カワイイと評判で『UFOキャッチャー』に入るのも時間の問題だろう。しかし、このピンクを黄色にしたら〝ぬーぼー〟に似ていると思った人はたくさんいるだろう。名前の由来は、任天堂アメリカの弁護士さんの名前からとったのだそうである。なんとも似合わない話である。



資料提供／ゲームフリーク
参考文献／『THE HISTORY OF VIDEO GAMES 1972～1988』（キョーワインターナショナル）『任天堂公式ガイドブック・続スーパーマリオワールド完結編』（小学館）『新明解ナム語辞典』（ナムコ編集・監修／日本ソフトバンク）

I'm a HERO not a toy boy
SUPER MARIO



スーパーマリオ

世界中で飛び跳ねる日本発〔初〕のエンターテイナー

「マリオはね。ブルーカラーなんだ。だから、ずっと配管工でいるんだ」（任天堂・宮本茂プロデューサー）

マリオは苦労人である。いまでこそ華やかなスポットライトの下、世界のエンターテイナーたちと肩を並べている彼。だが、その昔、デビュー直後のアーケードゲーム機時代には、名前もなく出演作品に恵まれず（ゲームソフト自体は『ドンキーコング』という名でヒットしたが、彼自身はほとんど注目されなかった）、一時は悪にまで手を染めた（『ドンキー』の続編でまだ名前のなかった彼は脇役に徹していた）人物なのである。

それが'83年に発売になったファミリーコンピュータという家庭用ゲーム機に舞台を変え主演した『スーパーマリオブラザーズ』でたちまち人気者への階段を登っていく。彼もアーケード時代がよほどこたえたのだろうか、それ以後アーケード市場を二度と活動の舞台にはしていない。そして、順調に主役をこなしつつ、ゴルフ（『マリオゴルフ』）や医者（『ドクターマリオ』）にもなり、永谷園と契約したり（『帰ってきたマリオブラザーズ』）して大きくなっていった。そんな'80年代〝ファミコン〟時代から'90年代に入り、新しい舞台であるスーパーファミコンの発売と同時に『スーパーマリオワールド』を発表。その世界観は、ゲーム業界において地位を不動のものにした。

そして'93年。マリオワールドは、ハリウッド映画『スーパーマリオ』になって全世界公開される。そして、いままでの4本のファミコンソフトを1本のスーパーファミコンに入れたニューソフト『マリオコレクション』が

ゲームのみならず、映画、音楽、VTR……と次々にメディアを疾走していく世界のエンターテイナー〝スーパーマリオ〟と〝マリオワールド〟へようこそ――話題沸騰の米映画の日本上陸と新作ソフトの続々発売で、この夏〝スーパーマリオ〟が日本中を席巻する。



リリースされる。そのうえ、田尻智氏がデザインしたスーパーファミコン用オリジナルニューソフト『マリオとワリオ』の発売も世界中が待っている。ゲームミュージック・シーンでもイギリス人アーティストと共演してのアルバムが8月1日に『スーパーマリオ・コンパクトディスコ』として発売される。

いま日本から発信された新しいエンターテイナー・スーパーマリオに、アメリカのみならず全世界が注目している。

しかし、それはマリオがゲームというメディア上のキャラクターだったからだけではないはずだ。〝マリオとその仲間たち〟が持つ世界観のパワーが、彼らを世界的なキャラクターにしたのである。それは〝マリオとその仲間たち〟が、ビデオゲームというメディアから飛び出し、コミック、音楽、そして、ハリウッド映画へ、次々と既成のメディア上で疾走はじめたことでも明らかだ。

そこで、特集『デジタル・ヒーローズ』ではスーパーマリオという日本が生んだ世界のキャラクターの姿にあらゆる確度から迫ってみる。

そのアプローチは、あらゆるメディアに広がり始めた『マリオワールド』へのドアを叩いた大人のための入門（ガイド）である。ゲーム文化にほとんど関心がない人にこそ知っておいてほしい姿、世界で通用する日本のエンタテインメントのカタチへの入門である。

マリオワールド、その文化の周辺にある彼の意外な姿――今年のマリオは、ハマればハマるほど知りたくなる新しいことばかりだ。

構成・文／NOW PRINTING FacX.　佐藤 大　取材協力・資料提供／任天堂

NEW SOFT COMING SOON!!

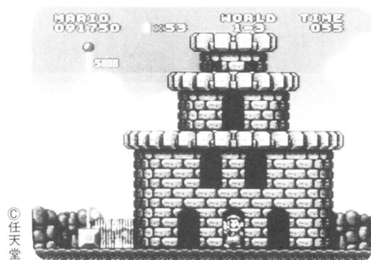
"マリオワールド"の第2ラウンド

ハードの"越境"から"統一"の時代へ

この夏、スーパーマリオの新作ソフトがつづけてリリースされる。『スーパーマリオコレクション』と『マリオとワリオ』。それは、かつてマリオがさまざまに描き出してきた世界観を統一する新たな戦略――"マリオワールド"第2ラウンドの開幕を意味するのだ。

デルデルといわれていたソフトがついに出るコトになった。その名も『スーパーマリオコレクション』(任天堂／7月14日発売／¥9、800)。ひとつのスーパーファミコンのソフトに、かつてファミコンでリリースされた4種類『スーパーマリオブラザーズ』『2』『3』＋『マリオUSA』のソフトをパッケージングしたマリオのベスト的なソフトである。

なーんだ、総集編かとあなどるなかれ。かの任天堂が、ただただ昔の業績を集めて商売に走るようなソフトを出すワケがない……グラフィックとサウンドの総入れ替え、各ゲームごとにバックアップをとることも可能。もともとCD－ROM業界へのスーパーファミコン参入時に出るのではないか、と噂されていたソフトだったのだが、今回の緊急のリリースは、映画公開の時期にあわせての記念的な意味合いも大きい。



©任天堂

『スーパーマリオコレクション』より

だが、じつはもっとこのソフトの意味するところは深いのだ。それは"マリオ世界統一への第2ラウンド開幕戦"ということである。

＊

現在、家庭用ゲームハードとして世界標準機になっているのはスーパーファミコン（16BIT）ではなくファミコン（8BIT）である。じつはアメリカにしてもイギリスにしても、まだまだスーパーファミコン後進国である。それはデータとしてハッキリ数字が出ている。

音楽業界でのレコードからCDへの転換期のことを思い出してほしい。あの時期、レコード会社はこぞって人気アーティストのベストや未発表音源集をまとめてCDでリリースした。それはまさにデジタル規格のソフトがハードに追いつくためのバージョンアップ作戦だった。

さて、スーパーファミコンが発売になったのはファミコンがほぼ世界標準機になった'90年である。そして、

"スーパーマリオ／ファミコン時代の軌跡"

GTV「ファミコンパーフェクトビデオ名作・傑作'83〜'93 100選」

上記の記事どおり、マリオはスーパーファミコンへの統一を目指し、そのうえで次のステップ（それがCD－ROMとは限らない）へジャンプしようとしている。

そんな彼の軌跡が、ファミコンを持っていないという最近ゲーマーのアナタにも楽しめるビデオがいよいよ発売された。マリオのほかにも、ファミコン10年の歴史の中で登場した数々の名作ソフトが、ゲームハードなしで、しかもダイジェストで楽しめる。

『マリオコレクション』発売後、旧バージョンとの画面比較にも活躍しそうな注目の1本。

（GTV／¥5、800）



今年'93年ハリウッドにおいてディズニー配給で映画になったという現実は、8BITの世界の住人マリオをエンターテイナーとして認めたということにほかならない。それは、同時に任天堂が、近日発売されるであろうCD-ROMへのスーパーファミコンのバージョンアップ前に、世界中でスーパーファミコンがファミコンの数字を抜かなくてはならないという苛酷な現実の証拠でもあった。任天堂の最大の敵は、他社のハードではなく自社の旧ハードだったのだ。

『ドラクエI』『II』のスーパーファミコンへの移植に始まったこの名作ソフトのスーパーファミコン化は、『スーパーマリオコレクション』の発売でこれから流行ることになるだろう。この統一化はソフト界全体のバージョンアップ作戦にほかならない。そして、またしてもそのオピニオンリーダーには、世界のマリオが抜擢されたのだ。

*

話をゲーム業界からマリオワールド（ゲームの世界観）へ戻そう。

このソフトの位置づけは、まさにコレクション。世界発売されることになれば（たぶんそうなるだろう）『マリオ2』が初めて世界に披露される、という点がなによりも重要である。

もともと『2』は、幻のディスクシステム（国内販売のみの8BIT用のバージョンアップ・ハード）のみで発売されたソフト。内容は"『1』よりマップが多くトラップが難しい"編"という雰囲気で、『3』が大幅にスタイルを変えたのに比べ、まだオーソドックスな変化にとどまっていた。そのパッケージにも"マリオフリーク・オンリー"的なニュアンスがあった。

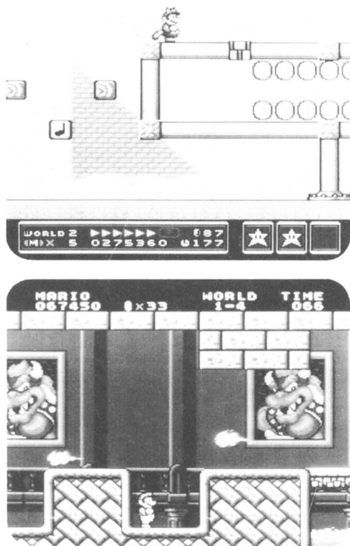
そして世界では、日本での『USA』が『2』として発売されている。『USA』は任天堂がフジ・サンケイグループと共同で制作したモノで、イベント"夢工場"のキャラクターゲーム（これもディスクシステム用）だった。それをマリオにキャスティングし直して発売したのが『USA』である。

これまで世界中でバラバラのハードでリリースされたすべてをリニューアルして、スーパーファミコンとして発売するということは、マリオワールドの総まとめであることは間違いない。

*

そして、もうひとつ。マリオワールド統一のために用意されたソフトが、この夏のマリオの完全新作『マリオとワリオ』(任天堂／7月発売予定）だ。スーパーファミコンで発売されるこのソフトの内容はまだ未発表だが、タイトルからうかがえるポイントとしてあるのは、ワリオの登場である。これはゲームボーイ版の世界観"マリオランド"とファミコン版の世界観"マリオワールド"の融合である。ワリオ自体、クッパの登場しないランドのために登場した敵である。その彼がファミコンの世界に登場する。それはいままでプリンセスさえふたりいた（ワールドではピーチ、ランドではデイジー）パラレルワールドの統一にほかならないのではないだろうか。

'93年夏、ここにきてマリオワールド（世界観）は、ゲーム界の国境であるハードを"越境"することから"統一"への時代へ向かっているのである。



©任天堂

『スーパーマリオコレクション』（任天堂）
●アクションゲーム／スーパーファミコン
●7月14日発売予定 ●¥9,800



『スーパーマリオブラザーズ2』はかつてディスクシステムのみで発売されたソフト。

i'm a HERO not a toy boy
SUPER MARIO



MARIO IN HOLLYWOOD

スーパーマリオ 魔界帝国の女神

ハリウッド・アーティストたちによって ゲームの世界から開放されたマリオ・ブラザーズ

SFXの粋を集めた超大作映画『スーパーマリオ～魔界帝国の女神～』がいよいよ7月3日より全国でロードショー公開される。日本生まれのゲーム・キャラクターがついにハリウッドの頂点に立ったのだ。

資料提供／日本ヘラルド映画

プロダクション・ノート

『スーパーマリオ・ブラザーズ』は、世界で最も人気の高いビデオゲームであり、8200万本以上のソフトが発売されている。『ミッション』など数々のアカデミー賞ノミネート作品を監督してきたローランド・ジョフィは、自分の息子がゲームに夢中になっているのを見てこの映画の制作を思いついたという。

「われわれはゲームと映画を共生させようとしています」と彼は語っている。

脚本家のひとり、テリー・ランテはマリオ兄弟を、

「マリオは父親が死んだときに急に大人の世界に身を置くことになってしまった。ところがディノハッタン（マリオが活躍する架空の都市）での冒険は、失った子供時代を取り戻すチャンスを彼に与える」

「ルイージは、恥ずかしがり屋で現実よりも空想の世界にいるほうが心地好いと思うタイプ。しかし恋した女の子を救うために本当の危機に直面しなければならず、マリオとともに戦ううちに大人になっていく」

と設定した。

マリオ兄弟が誘拐されたデイジーを追って恐竜の世界に入り込む発掘現場のトンネルは、ノースカロライナのセメント工場にある400フィートもの長さのロータリー窯からつくられた。

「この発見は神からの贈物でした」

ロケ場所を探していた共同プロデューサーのフレッド・カルーソはこの工場を見つけたときのことをそう表

主なキャスト

●マリオ【ボブ・ホスキンス】

主人公のマリオには『ロジャー・ラビット』など、絶賛された作品に主演しているボブ・ホスキンスがキャスティングされた。ふたりの監督、ロッキー・モートンとアナベル・ヤンケルにとってこの世界的に有名なゲーム・キャラクターを演じる俳優を見つけることは少しも大変ではなかった。

「ホスキンスは、つねにわれわれがいちばん望んでいた役者であり、彼が引き受けてくれてとても嬉しかったです」

とモートンは語る。

「彼がどこにでもいそうな人であるがゆえにスーパーマンといえるんです。彼をヒーローとならしめているのは、そのふつうさなのです」

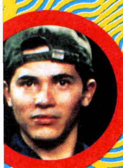


●ルイージ【ジョン・レグイザモ】

前途有望なジョン・レグイザモは、監督たちがシカゴでの素晴らしいワンマンショー『Spic-o-ram』のパフォーマンスを見て、ルイージ役に抜擢した。監督のひとりロッキー・モートンは、

「彼は素晴らしくおかしくて創造に富んでいてボブ・ホスキンスと完璧なバランスを保ってくれる」

と語っている。





現した。そして周辺の廃虚化した産業地域は、プロダクション・デザイナーのデイビット・シュナイダーと美術、セット、デザイン・チームの努力によってマリオたちが迷い込んだ肉食恐竜都市ディノハッタンに変貌した。

「デザイン基準はできるだけたくさんの任天堂のゲームの要素をセットに取り入れることでした」

そう語るように、映画には100以上のゲームの要素が取り入れられている。

爬虫類たちの生活を視覚的に表現したのは衣装デザイナーのジョセフ・ポロである。

「このシティは崩壊しかけており、クッパはすべてに対して個人的な影響をおよぼしているので、人々には気味の悪い絶望的な格好をさせたいと思った」

視覚効果デザイナーおよびコーディネイターのクリス・ウッズは、人間と恐竜の世界をつなぐトンネルの効果やクリーチャーたち、崩れ落ちるディノハッタンの塔の撮影のためのマット画の使用を指揮した。そしてデイジーの守り役ヨッシーは製作費50万ドルを注ぎ込まれ、9人で操作される操り人形として生命を吹き込まれた。

共同プロデューサーのジェイク・エバーツが語る。

「この映画を楽しむのにゲームのプレイヤーである必要はないが、ゲームを知っていると映画の中の要素のいくつかにより親しみやすくはなるでしょう」

ストーリー

女の子たちが次々と行方不明になる事件が起こっているブルックリン。ひとりの美しい恐竜学者・デイジー(サマンサ・マティス)は、水があふれてしまった発掘現場で、働き者で優秀な配管工マリオ(ボブ・ホスキンス)とルイージ(ジョン・レグイザモ)兄弟に助けを求めた。しかしその結果ふたりは、神秘的な入口から何十億年も前に巨大な隕石がわれわれの領域と恐竜の領域を引き裂いたときにできた、途方もない爬虫類の次元空間に吸い込まれてしまうことになってしまった。

その空間・ディノハッタンは、水がなくなりつつあるという危機に直面していた。恐竜たちの独裁的指導者クッパ大王(デニス・ホッパー)は、デイジーが首につけている隕石のペンダントに不思議なパワーがあることを知り、それを手に入れて恐竜と人間の世界を併合して、恐竜世界の絶滅を防ぐことを企んだのだ。ペンダントを取り戻し、デイジーや女の子たちを救いだすための危険な冒険は、マリオ兄弟を真のヒーローへと成長させていくのだった。



●デイジー【サマンサ・マティス】

デイジー役には『ディス・イズ・マイライフ』で好演したサマンサ・マティスがキャスティングされた。「お姫様的な女優を求めてはいたけど、そのうえにガッツとユーモアのセンスを持っている役者がほしかった」とはアナベル・ヤンケル監督の弁である。



●クッパ大王【デニス・ホッパー】

コミカルでかつ威嚇的な悪の独裁者・クッパ大王には『ブルー・ベルベット』『ハートに火をつけて』など多数の作品で怪演し、圧倒的な存在感を放出しているデニス・ホッパーがキャスティングされた。ちなみに彼が出演中に着用している服はアルマーニ・スタイルのスーツである。





スーパーマリオ
魔界帝国の女神

映画公開にみる 任天堂海外事情

ニンテンドー・パワーに秘められた世界への道

**ミッキーのトランプから始まったキャラクター・エンタテインメント。
花札&トランプから光線銃、ゲーム&ウォッチからファミコン
ゲームボーイ、そしてスーパーファミコン。
世界の娯楽を塗り替えた"マリオ・マジック"の実体。**



5月30日づけのスポーツ新聞によると『スーパーマリオ～魔界帝国の女神』は5月28日（日本時間29日）全米2500館で拡大公開された。同日公開のライバルはスタローン主演『クリフハンガー』だが、こちらは全米1900館規模。現時点（6月1日）では、週明けのランキングがまだ発表になっていないのだが、全米1位の可能性も出てきている。さぁ、結果やいかに。そして、日本の子供たちには、リアル・マリオワールドはどう評価されるのだろうか？

ここでは、マリオ映画公開までの"ニンテンドー・エンタテインメント"、海外での道のりを紹介していきたいと思う。

さて、この映画のワールドプレミアが5月25日に行なわれた場所は、なんとフロリダ州のディズニー・ワールドであった。それは映画の配給元がディズニー映画関係の会社だったからなのだが、米マスコミは「日本の任天堂（マリオ）がライバル・ディズニーの城に正面からのり込んだ！」と騒ぎ立てているらしい。ソニーのコロンビア買収や松下のMCA買収、トライスター映画でゴジラの米国版制作開始など"アメリカン・サクセス最後の砦"ハリウッド映画への日本進出が目立つ。

そんな状況の中、表面化してきた任天堂とディズニー・ワールドの関係だが、じつは昔から大変深いかかわりがあったのだ。そう、ミッキーがいなければ現在の"世界の任天堂"というポジションもなかった、といっても過言ではない。

それは、昭和34年にまでさかのぼる。当時社長に就任して10年目、弱冠32歳の山内氏は、いままでのトランプ販売業務に何か付加価値をつけてヒットさせる方法を模索していた。そんなとき、目をつけたのがディズニー・ワールドのアイドル、ミッキー。トランプという、ある種オトナの娯楽的イメージが強かった商品に、子供受けのいいディズニー・キャラクターたちを採用、『ディズニートランプ』として発表した。しかも、大量のテレビCMを打って宣伝するという、それまでにない斬新な手法を用いてヒット商品に育て上げたのだ。いまや全盛を誇っているキャラクター商品の走りである。

そして時は流れ、ミッキーのキャラクター・パワーでステップアップした任天堂のマリオが、今度はディズニーの息のかかった配給で映画を制作し、全米公開した、というのは非常に興味深い。

＊

さて、京都に本社をおく任天堂が『ドンキーコング』などの業務用ビデオゲームの米国での販売のためにN.Y.に現地法人を設けたのが'80年。そして、'85年にはN.Y.でNESのテスト販売を開始する。NESとは、ニンテンドー・エンタテインメント・システムの略で、アメリカ版ファミコンのこと。ただし日本のファミコンとの互換性はなく、デザインも異なっている。また、イギリスなどで同マシンは『8BIT』と呼ばれている。これはファミコンに採用されているBIT数に由来している。

NESのテスト販売が好評だったため、'86年には全米に販路を拡大し、翌'87年には早くもアメリカ玩具協会のセールス・ナンバー1に認定されている。その後NESの売れ行きは、数年前の日本のファミコンブーム以上の爆発的な伸びを示し、'88年のクリスマスには全米のおもちゃ屋にNESを求める長い列ができたことか

ミッキーに並ぶ日がくる予感

ゲームフリークの代表として、任天堂でマリオシリーズの『ヨッシーのたまご』をゲームボーイとファミコンでデザイン、そして、今年の夏発売予定のスーパーファミコン・ソフト『マリオとワリオ』を制作中の田尻智氏に緊急FAXアンケートをお願いした。もともとゲームセンター時代、マリオ・フリークだったところからスタートして、マリオのソフトをデザインするまでになった人物である。その彼にとって、海外へのスピン・ジャンプを決めてゆくマリオはどう映っているのだろう?

――ハリウッド映画になると聞いたときの感想を。

「僕にとってテレビゲームはフリーク・アウトした遊びで、中学生くらいのときは、毎日ゲームセンターびたりの僕を、親はいつも嘆いていました。そのとき夢中になってやっていた『ドンキーコング』や『マリオブラザーズ』のマリオが、こんなに成長して成功するなんて感無量です」

――マリオは、映画や音楽などいろいろなクリエイターたちとの共同作業の時代に入ったように思うのですが、そんな作品群やクリエイターたちに対して思うことは?

「僕はかつて、マリオの出演するゲームのファンであり、マニアであり、のちにそれらのゲームに関する攻略本も何冊か書きました。それがいま、彼の出演する新作ソフトを制作する機会に恵まれ、非常に光栄に思ってます。僕だけでなく、世界中のクリエイターがマリオというキャラクターにひかれ、共に作品をつくりたいと考えているのだと思います」

――マリオはミッキーを超えたと思いますか。また、これから超える日がくると思いますか?

「超える日がくるかどうかわかりませんが、並ぶ日はくるような、そんな予感はしています」

赤と黒の色調、子供のような大人でありつづけるマリオが好きだという田尻氏の新作に期待したい。

田尻　智（たじり・さとし）
●'65年東京生まれ。'83年よりテレビゲームミニコミ誌『ゲームフリーク』主宰。'85年、工業高等専門学校を卒業後、ゲームライターとして第一線で活躍。'89年にファミコン用ソフト『クインティ』制作。著書として『パックランドでつかまえて』（JICC出版）。

ら"ニンテンドー・クリスマス"との呼び名さえ生まれている。NESは、'91年夏の段階で3180万台の販売を記録。同年までの日本での出荷台数は1594万台。いまや任天堂にとって、アメリカを中心にした世界がマーケットであることがこの数字からもうかがえる。

そして、'91年9月に米国で発売を開始したSNES（アメリカ版スーパーファミコンの名前。頭のSは、もちろんスーパーの略。日本では'90年11月発売）は、米国の大手小売業者であるトイザラスやウォルマート、Kマートなどの大量発注を受けて、発売後の4ヵ月間で200万台以上の販売を記録した。

*

この成功の背景には、「他社のマシンは、どれも"コンピュータのニセモノ"というコンセプトだったわけです。しかし"ホンモノに似せたオモチャを出す"のではなく"ホンモノをオモチャとして出す"というのがファミコンのコンセプトだったんですね。ちょうど当時はウォークマンが出たりして"ホンモノ"と"オモチャ"の境界がなくなっていったころなんです。ゲームセンターに見劣りしないゲームをオモチャの値段で出せる、値段と機能のバランスがそこまできた瞬間に、ソレっとばかりに出した商品なんです」（任天堂・宮本茂氏）という姿勢があった。

そして、ソニーのウォークマンが通った道を任天堂はゲームボーイで通ることになる。

じつは、世界でいちばん評価されているポータブル・ゲーム機が同マシンである。湾岸戦争時の兵士たちも携帯したと噂されているゲームボーイは、テレビモニターを使用するファミコンなどのマシンとは違う、世界共通の規格であることが強み（テレビモニターの場合、日本とアメリカはNTSC規格で同じだが、欧州、香港などではPAL変換のために販売に時間がかかる）である。

そのゲームボーイは、手軽さと低価格を生かし、ついにアジア圏や旧ソ連、インド、ブラジルでも販売が開始され始めているという。

いよいよ"ニンテンドー"が世界言語になってきた。もちろん、そのすべてのハード上で、マリオが軽やかにジャンプしているのはいうまでもない。

参考文献／『セガVS任天堂――マルチメディア・ウォーズのゆくえ』赤木哲平・著（日本能率協会マネジメントセンター）、『マルチメディア・フロンティア'93――電子メディアの開拓者たち』（パイオニア）、『任天堂公式ガイドブック／スーパーマリオワールド』『任天堂公式ガイドブック／続・スーパーマリオワールド完結編』企画編集APE（小学館）、『任天堂カンパニーリポート1991』『任天堂大戦略』中田宏之著（JICCブックレット）、『報知新聞』5月30日付け

GO! MARIO GO!

オリコン海外チャートを駆け上がる

MCマリオ

《日本発・イギリス経由・世界リリース》ゲームミュージックの近未来革命

**ゲームボーイ・ソフト『スーパーマリオランド』から音をサンプリングし
テクノにリミックスした新しいゲーム・ミュージックのスタイル
それが7月1日に日本で先行発売される『ゴー・マリオ・ゴー』だ。**

文／GMO＝TEXT＝HERO　取材協力／（株）ゲームフリーク　アルファレコード　TGNG



すべては1枚のFAXから始まった。英国ナショナル・チャート8位を記録した『スーパーマリオランド』の日本発売が'92年3月21日に決まったあとすぐのこと、そのシングルをつくった「アンバサダーズ・オブ・ファンク」のプロデューサー、サイモン・ハリスからアルファレコードに次のようなFAXが届いた。

「僕らは次のシングル用のレコーディングを終えている。『ゴー・マリオ・ゴー』というタイトルなのだが、もしできるなら僕らのこのシングルを日本から最初に発売してくれないだろうか？　なぜなら日本は〝ニンテンドーの国〟だからだ。そして、僕たちは日本のスタッフと一緒にマリオのフル・アルバムをつくりたいのだがどうだろうか？」

すべては始まった。これが本当の意味でのゲーム・ミュージックなんじゃないだろうか？　交響曲や子供のためにアレンジされた現在のゲーム・ミュージック・シーンとはまったく違った、何か新しいことが起こり始めている――。

そして、このイギリス版『スーパーマリオランド』の日本リリースの許可を任天堂から得たということが、その想いは確信に変わった。これまで任天堂が、マリオのサウンドをアレンジし、フル・アルバムとして発売した事実はあった。しかし、イギリスのゲーム好きミュージシャンが勝手にゲームサウンドをサンプリングして、しかも英語でMCマリオというキャラクターにラップさせるという強引な作品が許可されたという事実は、このプロジェクトの根底を支えるモノとなった。

今回のスーパーバイザーとなったゲームデザイナー田尻智氏（「㈱ゲームフリーク」代表）に、アルファレコードを通してサイモンの意志が伝えられた。

「ゲーム好きなイギリスのミュージシャンとゲーム好きな日本のスタッフとで、一緒に世界発売を目指したマリオのアルバムをつくろう」

このプロジェクトのリリース・システムのポイントになったのはアルファレコードにおけるGMOレーベルの復活だった。'86年に始まったこのレーベルが、世界初のゲーム・ミュージック専門のレーベルだったのだから。

アルファGMOレーベルとロンドンのサイモンとゲームフリークとの間でFAXによる意見交換がなされ、企画書は出来上がった。スタッフは本当の意味でマリオの故郷・京都へと向かった。そして、いまや〝世界のミスターマリオ〟宮本茂プロデューサーに会見したのだった。

「うん。好きにやってください。マリオというキャラクターはね。マリオに愛のある人が、よってたかって大きくしたようなモノですから。それにマリオワールド（TVゲームの世界観）をわかってくれる人がつくっているようですから。あとは好きにイジッて、楽しいモノをつくってください」（宮本氏）

5月にはアルバム発売のミーティングのためにサイモン・ハリスが来日。東京⇔ロンドンで同時に始まったゲーム・カルチャーの新しいカタチの真意を確かめるべく、



サイモン・ハリス

イギリスの著名なプロデューサー／リミクサー。代表作「BASS」は米英でトップ10ヒット。また、DJのサンプリング素材用のブレーク・ビーツとSEコンピレーションをリリース。アンバサダーズ・オブ・ファンクのメンバーとしても活躍。



『ゴー・マリオ・ゴー』
(アルファレコード／ALCB-803)
7月1日発売　¥1,500

去年の秋に突如としてイギリスのダンス・チャート・トップ10にランクインした「アンバサダーズ・オブ・ファンク・フィーチャリング・MCマリオ」の待望のセカンド・シングルである。しかも今回は日本先行発売。ファーストの『スーパーマリオランド』と同様、ゲームボーイソフト『スーパーマリオランド』から音をサンプリングしてゲーム・テクノにリミックスしている。これが新しいゲーム・ミュージックのスタイルである。そして、8月1日にはふたつのシングル曲もリアレンジ収録されたアルバムが発売になる。

プロデューサーであるサイモン氏にいくつか質問をしてみた。

——まず、なぜゲーム音楽を素材として選んだのかを聞きたいんですが。そして、数多いゲームの中で『マリオ』を選んだ理由は？

「うん。まず、ゲームが好きだったということが大切だね。そう『パックマン』や『スペースインベーダー』の時代からね。インベーダーなんて家にゲームハードを買ってきてやってたくらい(笑)。……でね。ゲームボーイで『スーパーマリオランド』をプレイしているときにBPM（楽曲のスピード）が120のBGMがあったんだよ。それでコレは！と思ったんだ。それからマリオというキャラクターは、もう世界中で新しい時代のミッキーといわれているくらいの存在だからね。日本はゲームカルチャーの最先端だと思う。だから、今回のマリオのアルバム発売に日本のスタッフと一緒にやりたかったんだ。僕はマリオというキャラクターに、ディズニーと同じくらいの敬意を払って仕事をしたかったからね。僕は、ミッキーの大ファンでもあるんだけど。ミッキーとマリオの共通点は、つくり手が子供のモノだというスタンスでは決してつくってないところだ。大人が楽しんでやれないモノを子供が楽しめるワケがない」

——イギリスにゲーム・ミュージック・シーンはある？

「うーん。残念なことだけどまったくない。それこそ僕たちが最初だ。でも、その最初のシングルが大ヒットしたというのは、みんなが待っていたということでもあると思うんだ。イギリスのゲーム・ミュージック・シーンは、これから僕と日本のスタッフでつくるんだよ」

すべてはこれからだ。日本にもサイモンやスタッフが考えているようなシーンはない。ゲーム・ミュージックの始まりは、ゲーム好きのYMOというユニットがつくった『ゼビウス』のサンプリング・ダンス・ミュージックだった。だが、それがヒットしなかったことから、アニメ的な、または作曲者自身がフュージョンに変えたり、音楽的には素人たちのゲーム・ミュージック・プログラマーたちがバンドを組んでライブをやるような音楽に、いつの間にかすりかわってしまっていた。

だからこそ、これからが始まりなのだ。新しい革命が、いま静かに始まっている。それは、8月1日に発売されるフル・アルバム『スーパーマリオ・コンパクトディスコ』にすべて集約されるはずだ。



＊注／このテキストに引用されたサイモン・ハリス氏のインタビュー&テキストは、マリオのニューシングル「ゴー・マリオ・ゴー」のライナー解説用に行なわれたものを再構成したものです

I'm a HERO not a toy boy
SUPER MARIO





マリオ総論〝ミッキーを超える日〟

〝マリオのゴッドファーザー〟宮本茂（任天堂プロデューサー）インタビュー！

「いつかは〝イラナイ〟と言われる日がくるんじゃないかという恐怖感がずっとありますね」

——マリオの世界観を語る宮本氏。彼の発言の向こう側に〝スーパーマリオ〟と〝マリオワールド〟の未来が見えてくる。

正直な話、このインタビューが実現するタイミングではなかった。宮本氏は現在、ふたつのマリオソフトのトータル・プロデューサーとしても、マリオ・プロジェクト全体のスポークスマンとしても、いちばん忙しい時期だったからである。だが入稿ギリギリになって任天堂から「電話なら、今日の午後時間をとれます」との連絡が入った。早速、緊急インタビュー。PLAY&REC開始。

＊

——まず、マリオの制作プロデュースのうえでの基本コンセプトはなんでしょうか。

「じつは、あんまりないんですけどね（笑）。ただ基本的には、触っているとか、動かしているだけで楽しいゲームにしたいな、と思うんですよ。攻略だけを目的にしていないとか、遊ぶ人が自分で目的を発見するような、そういう感覚を促すようなソフト、それがテーマです。たとえば『マリオペイント』なんかはホントにすべて、自分でやりたいようにやるソフトですよね。ただ『マリオペイント』は実際は僕がつくったんじゃないんですよ（〝マリオシリーズ〟の制作にはふたつの代表的なグループがある。宮本氏が所属している、ファミコン用ソフトを中心に開発する「情報開発部」と、ゲームボーイ用のマリオ・シリーズなどを中心に開発しているグループ。マリオペイントは後者のグループの制作ソフトである）。

だから悔しいんですよね（笑）」

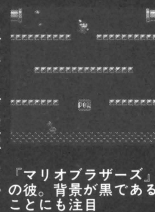
——マリオ・シリーズ誕生のきっかけと、これからを教えてください。

「これはね。『ドンキーコング』（業務用）からマリオのおおもとのシリーズをずっとつくっていて、一応〝アスレチック・ゲーム〟と称していたんですよ。それでファミコンからディスク・システムに移るという段階になったときに、〝アスレチック・ゲーム〟の総集編、それからプログラムのノウハウという意味でも総集編、そういうすべてをまとめて〝大型アスレチック・ゲーム〟っていうのをつくって、一応ファミコン最後にしようか……と。で、できたのが『スーパーマリオブラザーズ』で、そうしたらそれが最後ではなくて、はじまりのソフトになってしまったということですね。

これからも、ずっと〝アスレチッ

絵で見て答えるマリオの謎

まずマリオという名前の由来。これはもう有名な話ではあるが、最初まだ名前のない状態の『マリオブラザーズ』をアメリカに持っていったとき、アメリカではその主人公に勝手に「マリオ」とアダナをつけていた。その理由を聞くと、アメリカ任天堂の寮のオジサンにそっくりで、そのオジサンがマリオという名前だったからであるという。そして、そのアダナが定着してマリオが誕生した。ちなみにいままでマリオには名字がなかったが、映画版ではフルネームで「マリオ・マリオ」というそうである。弟は「ルイージ・マリオ」という。ちなみに「ヨッシー」の名前は開発時のプロジェクト名からそのまま移植された。



『マリオブラザーズ』の彼。背景が黒であることにも注目

つづいてヒゲの話である。ヒゲがついたのは8BITの少ないドットの上で、人間らしい表情をつけるために描かれたというモノである。そして、帽子とオーバーオールも同様の理由である。そのスタイルから、マリオの職業も配管工へと設定されていったのではないだろうか。ちなみに彼のファッションは不遍的なモノであるように見られがちだが、じつはさりげなくオーバーオールの色が登場時の赤から『ワールド』では青に変わっていたりする。ほかにも白衣やタヌキのぬ

ク〃にはこだわっていきたいですね。年をとっていても子供でも、基本的に体を動かすというのは楽しいことだからね。そして、ぶつかったら〃痛い〃んだ、という直接的な表現を感じることができるのはいいでしょ！ビデオゲームっていうと逆のニュアンスで語られる場合が多いけど。まぁ〃雨の日はマリオで家で運動してもええやないか〃というね。だから、これからのマリオではもっとね、スネを打って〃痛い〃とかが感じられるようになると面白いと思います」

――ビッグ・ビジネスの代名詞として、任天堂やマリオが使われていることについてはどう思いますか。

「これは〃流れに乗ったな、運がよかったな〃としか思わないんですよね。狙ってやってることでもないしね。ゲームは、15年ほど前に『インベーダー』が流行って、それまでは見向きもされていなかった。その後もファミコンが一般化するまでは、キワモノ扱いされていたと思うんですよ。〃来年になったらなくなるんじゃないの？〃なんて言われていたりして。それが、もうそうは言われなくなったのがありがたいですね。

ただ、もうちょっと長いスタンスで考えると、いまと同じことをやっていたら、ゲームは家電とかとは違って日常品ではないから、いつかはイラナイと言われる日がくるんじゃないかという恐怖感がずっとありますね。これが日産とか松下とかいう企業の売上げではなくて、やっぱりイロモノや、というね。すぐにでも売上げが0になる可能性がある。この世界は〃トップを取れなかったら負けや〃という世界でしょ。まぁ、一般論では言えないですけどね。何をやっていても、トップを取ればおいしく見えるんだよね」

――宮本さんのミッキー好きは有名ですが、マリオがデジタル世代のミッキーと言われていることについては？

「また、そういう無責任なことを言ってる人がいますけどね（笑）。でも、少なくとも僕の自宅の隣に住んでるオバチャンはそんなこと言わないですよ。〃あんたんとこ儲かってるんだってぇ〃なんて言うだけでね。だからね。そんなモノです（笑）」

＊

〃ミッキーを超える日がくると思うか〃の質問には、笑って答えなかった宮本氏。子供のころはディズニーや人形劇など、物が擬人化された物語に憧れ、興味を持っていたと語る彼が「最近はディズニー本人がいなくなったあとに残った〃ディズニーワールド〃の構造について興味がある」と言った最後のことば、そこになんらかの答えが隠されているのかもしれない。



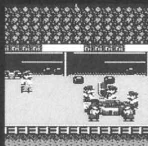
宮本 茂（みやもと・しげる）
●'52年京都生まれ。'77年に任天堂入社。'79年頃から業務用ゲームのキャラクターデザインを手掛ける。『ドンキーコング』以降、業務用から家庭用に活動を移し、『マリオ』のほかに『ゼルダ』『スターフォックス』などをプロデュース。常時7、8本の制作にかかわっているという。

いぐるみを着たり、宇宙服を着たりしている。



『スーパーマリオワールド』の彼。大きくてカラフルに成長した

背景の謎。『マリオブラザーズ』までは目に優しい黒を背景に使うことをテーマにしていたが、イメージを変えて〃青空〃を使おうということになり以降はカラーになった。ちなみに『スーパーマリオ』で初めて背景の雲などに目がついた。



『F1レース』での彼がいっぱい。レースクイーンなどいない

どんどん大きくなるマリオ。ゲームハードが変わっていくことなどから、マリオの顔が次々と変化している。当初は潰れがちだった顔も、大きくなるにしたがってシッカリとしていく。ちなみに、いままででいちばん小さいマリオは、ゲームボーイシリーズ以外では『F1レース』にピットクルーとして登場したときで、いちばん大きいのは全身では『ゴルフ・シリーズ』。顔だけなら『ヨッシーのたまご』で皿を回しているマリオかもしれない。

これからもシリーズがつづく限り増えてゆく謎の数々。ゲーム自体が面白いからこそ、その謎にメスを入れてみたくなるのだ。

（特別ネタ提供／〃ミスター・マリオ〃宮本氏）



ソニックがイギリスの代表的サブ・カルチャー・マガジン『ＩＤ』誌（93年1月号）の表紙を飾ったのは本当に象徴的な事件だった。コンピュータ・ゲームが'60年代のロック、'70年代のパンク、'80年代のニューウェイブ、ヒップホップ、'80年代後半から'90年代初頭のレイブと並び称されてしかるべきサブ・カルチャーであることを、ひとつのストリート・カルチャーであることを、ほとんど初めて、世界に向けて宣言したのだ。そしてそれはたぶん、ソニックだからできたこと、なのだ。

セガ・エンタープライゼスが'91年にリリースしたアクション・ゲーム『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』。目の醒めるような色彩のデジタル・ネイチャーの中を、かつてない速度で突っ走り、どこまでも高くジャンプするハリネズミ。そのアメリカン・コミック的にソフィスティケイトされたルックス。愛敬があるばかりのそれまでのゲーム・キャラクターにはなかった、どこかトッポいクールネス。そこには間違いなく、完成されたスタイルというものがあった。加えてあの速度だ。疾走すること、ジャンプすることそのものの快感を純粋抽出したかのようなあの〝走り〟。そこには、スケートボード、ローラーブレードといった、速度によるココロの解放を求めた米西海岸のスピード・スポーツに通じる麻薬性があった。スタイルとは文化だ。そして快感もまた文化を生む。

この日本では、とりわけファミコンの登場以降、コンピュータ・ゲームはまず、子供とおたくの〝レジャー〟として一般認知された。その後、『ドラクエ』のブームを経て、大人も楽しめる〝ヒマツブシ〟へと進化した。しかし、そうじゃないのだ。もちろん、わかっている人は

'91年、彗星のように登場した一匹のハリネズミ、その名も〝ソニック・ザ・ヘッジホッグ〟。ゲーム・キャラクターのイメージを打ち破るスピード感とヴィジュアルは、いまやテレビゲームが完全にサブ・カルチャーの領域に突入していることを実感させてくれる。



わかっていたんだろう。でも、それでもだめなのだ。〝そうじゃないのだ〟ということを、すべての人にはっきりとわかるような形でぶち当てた初めてのコンピュータ・ゲームが『ソニック』だった。このゲームの、このキャラクターが画期的なのはまさにそこだ。僕らはごく自然に、ソニックがかっこいいと思う。あのクールさはイカしてると思う。でも、そんなことを思わせるゲームって、いままであったかい？

イギリス／ヨーロッパでの『ソニック』の受け止められ方からもそれはよくわかる。アチラでもたくさんの子供たちから愛されているのは確かだが、その一方で、クラブ・ミュージックのクリエイターたちを中心に若くてラディカルなものを好む層から大きな支持を集めている。ファッションや音楽のモチーフとしても盛んにサンプリングされている。そんなゲーム、いままであったかい？

イギリスの音楽紙『MELODY MAKER』にこんな記事が載っていた。〝ARE VIDEOGAMES KILLING ROCK'N'ROLL?（ゲームはロックンロールを殺すか?）〟のタイトルに、10年後＝2003年の同紙の表紙の予想図。そこには当然のようにソニックが登場し、スカした顔でピース・サイン。さらに〝'90年代の復活〟のコピーが。そうなのだ。'90年代はコンピュータ・ゲームが初めてサブ・カルチャーとして猛威をふるった時代として記憶されることだろう。そしてその口火を切ったのはほかでもない、ソニック・ザ・ヘッジホッグなのだ。

ここでは、この世界でいちばんヒップなハリネズミにあらゆる角度からアクセスしてみようと思う。始まったばかりのゲーマーズ革命に乗り遅れないように——。

構成・文／川崎和哉　取材協力・資料提供／セガ・エンタープライゼス　

speed! style!

SONIC THE HEDGEHOG

BLUE-SIDE



©セガ

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

世界一ヒップなハリネズミ

スピードとスタイルでゲーム・カルチャーに革命をもたらすハンサム・ボーイ。
その魅力を徹底分析!!

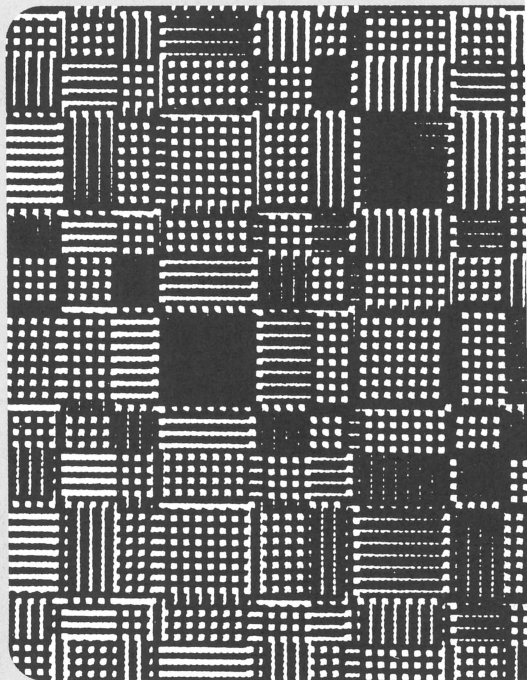
マリオとソニックという2大デジタル・ヒーローの決定的な違いは、その〝目的〟の違いにある。マリオには、奪われたプリンセスという名の恋人を奪回するという直接的（物理的）な目的があるのに対して、ソニックには〝エッグ博士〟という討つべき敵が明確に存在するものの、なぜ彼自身が闘わなくてはいけないのかは定義されていない。

マリオは、自分自身のためにすべての冒険と闘いがスタートしていて、しかも倒したあとには恋人とのハッピーエンドが用意されているが、ソニックに戦いのあと残されるのは、村の人々の賞賛の声と平和な明日ぐらいのものである。彼がボランティア精神と正義感あふれる熱血男であるなら、それでもいいのだろうが、あのワルぶった態度を見ていると、とてもそうは考えられない。

では、なぜ闘うのか。ここまでの展開から強引に定義づけすると、ソニックは、精神的な到達感に価値を見出しているのだろう。まぁ簡単にいえば、カッコつけたがり屋なのである（笑）。うがったいい方だが、闘う姿をだれかに見てもらうコトこそ、

INTRODUCTION

スピードとスタイルから考える



彼の至上の喜びなのである。そう考えると、彼のゲーム中のクールな態度やスピードへのこだわり、ルックスの良さも、すべてそこに集約されているといい切ることができる。

だが、ここでもうひとつの意見がある。じつは、その意見のほうこそが大多数の考えである。それは〝ソニックはエロコジストである〟というものである。〝エッグ博士〟によって機械化してゆく世界から、仲間と自然とを奪回するのが彼の目的であるという。確かに〝エッグ博士〟は、機械文明の権化のような描かれかたで登場している。そして、決定的なことに輸出版で〝エッグ博士〟は〝ドクター・ロボトニック〟と呼ばれているのだ。

だが諸君、よく考えてほしい。機械化世界から自然環境を守るというメッセージが、機械文明の最先端であるビデオゲームのソフトから発信されているというのは、あまりに矛盾がありすぎやしないだろうか。それにソニックが、クジラが絶滅するというトレンドな情報に流されてプラカードを持ってデモをしたり、南米の密林伐採に反対して割り箸を使

わなくなったりするタイプとは思えない。ヤツの笑顔の向こうには、ただただスタイル（ルックスといってもいい）へのこだわりだけが感じられる。マリオに代表されるさまざまないままでのデジタル・ヒーローが、自分の身なりなんてかまわずに無我夢中で進んでゆくイメージがあるのに対して、ソニックには努力と根性と汗が似合わないのである。近さからいえばパックマンの記号的にクールなイメージに近いくらいだ。しかし、ソニックはパックマンのように記号的で数字的な到達感を求めているワケでもないだろう。

彼が求めているのは、ゲームカルチャーのニュースタイル確立である。もっというと新しいゲーマー世代へのイメージ・プロパガンダである。〝エッグ博士〟は、機械文明の悪として描かれているのではなく、いままでのオタク的な機械へのこだわりを持ったゲーマー代表として登場したのである。あのデブでメガネをかけ、機械や武器に囲まれて生活をしてる〝エッグ博士〟の様は、まさにゲーム・カルチャー＆ゲーマーに対していままで世間の持っていたイメージそのものである。そして、その〝エッグ博士〟の目的、世界中のすべてを自分が好きな機械へと変えてしまうという目的は、極端に閉鎖的、オタク的でヒステリックな考えだ。それに対するソニックは、スピードとスタイルがすべての、クール＆スタイリッシュ・キッズである。

そうなのだ。『ソニック』シリーズの根底にあるのは、'90年代サバイバル・キッズのためのゲーマーズ・ライフスタイル奪回の闘いなのである。長年叫ばれ続けてきたゲーム・カルチャー＝オタク・カルチャーからの脱皮へのプロローグなのだ。

それは、彼がスピードとスタイルが力であるふたつのスポーツ、F1とJリーグ・サッカーチームのユニフォームに登場することにも関係している。また彼はスケーターやクラバーたちにも人気があるのだ。

そんな彼が、最近流行りの環境野郎（エコロジスト）なワケがない。

彼の〝正義〟とは〝ルックス〟なのだ。そして〝ルックス〟が力という彼には、〝エッグ博士〟の存在自体が許せないのだろう。

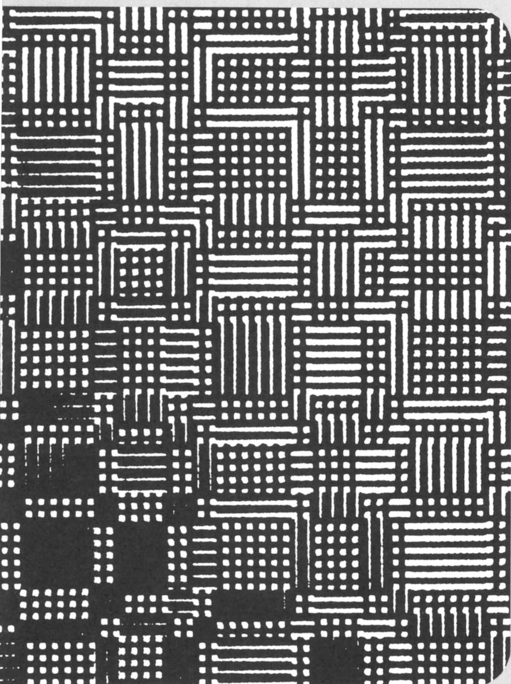
彼らにスピードとスタイルを！

そして、討つべきは、旧世代オタク・ゲーマーである！

ソニック論
ザ・ヘッジホッグ

スピードとスタイルこそすべて――旧世代オタク・ゲーマーたちへのアンチテーゼとして登場した、クールでスタイリッシュでとびきりヒップなハリネズミ、ソニック・ザ・ヘッジホッグ。〝ルックスが力なり〟という彼は、いかにして現代のヒーローになりえたのか？

文／NOW PRINTING FacX.



speed! style!
SONIC
THE HEDGEHOG



history

初公開! ソニックの履歴書

今、明かされるソニック・ザ・ヘッジホッグ出生の秘密とは!!

ソニックはまさしくスピードとジャンプ力の落とし子だった——『ソニック』シリーズのゲーム・デザイナーである「セガ・エンタープライゼス」の大島直人・山口恭史両氏が語る、ソニック誕生秘話から走りつづけるソニックの未来まで。



ソニック・ザ・ヘッジホッグ

推定年齢15歳。身体の色が青なのは、じつはソニック開発時の〝夏の流行色〟がアース・カラーのひとつ、マリン・ブルーだったから。気ままな冒険家でプロペラ複葉機トルネードにのって旅をする。好きな食べ物はガムボールだったが、最近は嗜好が変わってきたんだとか。

ボーン・トゥ・ビー・ソニック!

「ソニックは走るために生まれてきたんですよ、ある意味では」

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のゲーム・デザイナーである大島直人氏のことばだ。

ソニックはなぜあんなに走るんだろう。あのスピードとすさまじいジャンプにゾクゾクしながらも、ふとそんなギモンが頭をよぎる。『ソニック』というゲームの最終目的はエッグ博士の世界征服という野望をくじくことにある。一応は。でも、だったらべつにあんなに高速で突っ走る必要ないんじゃないか? なにかの〝目的〟のために走るんだったらせいぜいマリオくらいの速さでいいはずだ。とすれば……。

「もちろんいろんな遊び方があるとは思うんです。リングをできるだけたくさん集めてみるのも楽しいと思うし。ただ、ソニックというキャラクターははじめから存在したわけじゃないんですね。まず最初に、すごいスピードで走って、どこまでも高くジャンプして、直線の動きだけじゃなくてなめらかなフィールドを駆

sonic's personal

テイルス
年齢８歳の小さなキツネ。本名のマイルス・パウアーは〝Miles Per Hour〞つまり時速〜マイルというのが由来。意外や機械に強く、愛車は廃車を拾ってきてチューンナップしたロータス・スーパー７。


Ⓒセガ

〈耳〉〈目〉〈鼻〉
スタイリッシュな彼だから、感覚器はいたってビンカン。時代の流れも鋭くキャッチする。ところで、海外版ソニックは、目つきが日本版とは微妙に違ってるって知ってた？

〈口〉
ナマイキ・ソニックは憎まれ口が大得意。「口ばっかのやつ、サイテー。正義のためなんて、ヤなこった」と、彼はマニュアルの中で公言している。

〈足〉
ソニックをソニックたらしめる足。音速で突っ走る。身長＝１メートルと考えると。ハイ・ジャンプ時には推定20メートルも飛び上がる。


Ⓒセガ

ドクター・エッグマン
カオスエメラルドを手に入れ世界征服するのがライフワークの天才科学者。愛機エッグマンモービルは水陸空、地中まで進めるマシン。メカフェチ心をくすぐる彼はセガの自画像との説も。

け回れるようなゲームをつくりたいっていう、コンセプトのほうが先にあったんです。で、そういう要素をすべて満たすキャラクターはなんだろう？　ってとこからはじまったんですよ」（大島氏）

スピード・ブラッド！　そう、ソニックはまさしくスピードとジャンプ力の落とし子だったのだ。

エッグ博士が主人公だった!?

「キャラクターも最初はいろんなアイデアがあったんです。ヒト型だったり、ウサギとかオオカミとか、いちばん最初はブルドッグ（笑）。でも、どうしてもうまくつながらないんですよ、僕らがつくりたかったゲームのコンセプトに。ただ、ヒト型のキャラクターだけはすごく気に入ってて、これはなんかの形で使いたい、と思ってたんです。じつはそれがいまのエッグ博士になるんですよ。だからエッグ博士ははじめは主人公の候補だったという（笑）。で、かなり煮詰まってしまって、全然アイデアが浮かんでこなくて、社内のデザイナーを集めて、みんなでアイデアを出し合ってもらったんですよ」（大



島氏）

そのとき、やはりセガのスタッフで、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』の制作を担当することになる山口恭史氏がデザインしたスケッチの中に、偶然、ハリネズミをモチーフにしたものがあったのだという。

「これはいける！　って。ハリネズミが持ってるキャラクター性によって、僕らがつくりたかったゲームの要素がそのときぜんぶ、ダダダダーッ！　って結びついたんです」（大島氏）

ゲーム界のジミー・ディーン

こうして誕生したソニックだけど、そのルックスにはいままでの日本のキャラクターにはなかった輸入モノっぽいセンスがある。アメコミにも通じるようなとっぽい感じがある。

「そもそも僕がアメリカのキャラクターが好きなんですよ。だから確かにアメコミなんかの影響ってかなり強く出てると思うんです。ただ、日本人とアメリカ人でかなり感覚が違うんですよ。日本での成功例というと、たとえばミッキーマウスがありますよね。でもトムとジェリーは日本ではそんなでもない。で、その中間点を探すんですよ。結果、生まれてきたのが、ジェームス・ディーンみたいな奴だったんです。生意気なんだけど、母性本能をくすぐるようなね」（大島氏）

『ソニック2』の山口恭史さんが続ける――

「誤解してもらうと困るんですけど、ソニックは正義の味方じゃないんです。たまたまソニックが遊びに出かけたら、そこでおかしなことが起こって、そこにはエッグ博士がいるっていう。目の前でなんか起こってるからじっとしていられない。ソニックは間違ってても正しくても、とにかくやっちゃうタイプなんですよ」

こういうソニックの性格というのは、『ソニック』の制作チームのメンバーたちの性格にとてもよく似ているんだという。ごちゃごちゃ理屈こねてる暇があったら、とにかくアクションを起こそう！　という彼らのメッセージが込められているのだ。

好奇心が止まらない！

ソニックは単にひとつのゲームのキャラクターであるってだけじゃなく、さまざまなメディアを駆け回る旺盛な好奇心の持ち主だ。F1ドライバー＝プロストのヘルメットでも、Jリーグのジェフ市原のユニフォームでも、僕らはソニックに出会うことができる。イギリスではソニックTシャツがナイト・クラバーたちにブームを巻き起こしている。

「ソニックはすっごく欲張りなんですね。考えられる限り可能性を広げたいんですよ。たとえば海外で発売されてるソニックTシャツなんかでも、すごくおしゃれでしょ？　日本的な繊細さっていうのはないけど、



あのラフさ加減がすごくいいですよね。僕自身、〝ゴールド〟なんかでソニックのTシャツとか着てる人を見るとものすごくうれしいですもんね。ほんとは日本でももっとそういうサブ・カルチャー的な方向でドーっと行きたいんだけど、まだまだ状況が許さないからね」（大島氏）

あるいは、ドリームズ・カム・トゥルーの中村正人を起用した『ソニック2』のゲーム・ミュージック。ドリカムがソニックにマッチするかどうかは意見が分かれるところだけど、この発想はやはり画期的だ。実際、ゲーム・ミュージックとしてはかなりユニークなサウンドになっている。しかしスタッフはもっとゲームっぽくないものにしたかったらしい。

「でも『ソニック2』は『1』よりはドリカム・サウンドに近くて、ゲーム・ミュージックらしくなくて面白いと思いますね。実際、最終画面ではドリカムの最新アルバムに入ってるのと同じ曲が1曲使われてるんですよ」（山口氏）

'90sゲーマーの写し絵



「この間、電車に乗ってたら丸の内あたりのOLの人がふたりでファミコンの話してるんですよ（笑）。やっぱりもう、子供とマニアのためだけにゲームつくってもらちがあかないですよね。新しいインタラクティブ・メディアなんだっていう、ね。で、そういう僕らがやりたかったことぜんぶを引き受けてくれたキャラクターがソニックなんですよ」（大島氏）

「ソニック」をプレイするとき、僕らは、あ、いまからなにか新しいことがはじまろうとしている、というわくわくするような予感を手にすることができる。その意味でソニックはゲーム・カルチャーのニュー・スタイルを切り開くイノベイターなのだ。最後に大島さんはこんなふうに語った。

「でも、じつは僕らスタッフやセガっていうメーカーはエッグ博士なのかもなって思うんです。もちろん環境破壊したりはしませんけど（笑）、ハイテクを使って、なんか新しい世界を提供するっていう。で、ソニックはユーザーの人たちなんです。その世界を自由にかっこよく駆け回る、これからのゲーム・ファンの姿なんじゃないかなって気がするんです」



Be Ambitious

F1、Jリーグの次は大相撲に参入……か!?　快進撃セガと――

ソニックの野望

取材協力／セガ・エンタープライゼス広報企画室

４月11日・ドニントンで行なわれたＦ１第３戦欧州ラウンド。深夜のブラウン管からは、これでもかとばかりにサーキット中を埋め尽くした"SEGA"の４文字が溢れ出してきた。Ｊリーグ、ニュー・メディア等々、セガの世界戦略はますます加速する。

セガとソニックの"両想い"

われらがソニックを生み出したスマートなゲーム・カンパニーにして、「この不景気時に臨時ボーナス⁉」とオヤジから羨望のまなざしでみられてる急成長企業でもあるセガ・エンタープライゼス。近ごろは新聞のビジネス面の常連として、さまざまな話題を提供してくれている。そして、いまやソニックは、セガの企業イメージの看板キャラクターという、もうひとつの顔をもっているのだ。

「ゲーム・ソフトの世界というのは、キャラクター＝企業イメージというふうに見られることがとても多いんですね。セガの場合は以前はそれがなかった。だからセガを代表してくれるキャラクターがほしいというのはありましたよね、思いとしては。ソニックがセガの企業精神や企業イメージを代表するために制作されたという意味ではないんですけどね」（セガ・エンタープライゼス広報企画室）

はたして、ソニックは予想以上のヒットとなり、みごと"ソニック＝セガ"というイメージが定着した。

そして、ソニックは、"ＳＥＧＡ"のロゴ・タイプとともに、ゲーム・ソフトの中から飛び出して、より広いメディア、より広い世界へと走り始めたのだ。

野望その１●スポーツ界

まずはスポーツの世界。セガ・エンタープライゼスがＪリーグのジェフ市原をスポンサード。そしてセガ・オブ・ヨーロッパがＦ１へのサポートを始めた。サッカー選手のユニフォームや、サーキットやドライバーのヘルメットでソニックが大活躍してるのだ。プロ野球じゃなくてＪリーグ、駅伝じゃなくて（当たり前か）Ｆ１、というところもスタイリッシュなソニック＆セガらしい。

試しに大相撲のタニマチになるなんてありえませんか？　とたずねたが、もちろん、一笑にふされてしまいました。

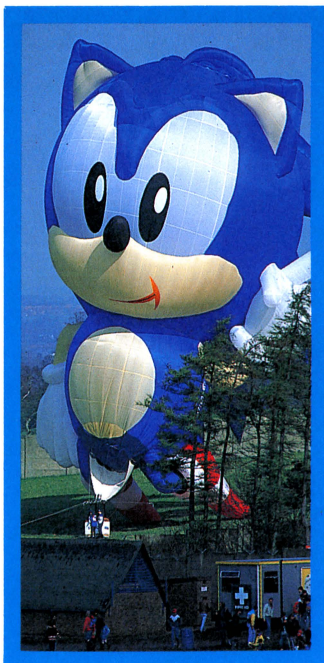
野望その２●アニメ界

アメリカでソニックがアニメーションになって、ＣＡＴＶでオン・エアされる。セガの系列会社＝東京ムービー新社とセガ・オブ・アメリカが共同で、いままさに制作中。まだ動き出したばかりで具体的な内容、放映開始時期はわからないが、アメ



写真／［Ｆ１］宮田正和　［Ｊリーグ］松川忍（協力／「サッカーグランプリ」）







コミの本場アメリカ（当たり前）でつくられるだけに、期待度は高い。日本で見られるのか？　というのがいちばん知りたいとこだけど、残念ながら未定。見たい見たいっ！

野望その3●ポップコーン業界(!?)

セガの業務用機器部門でもソニックはがんばってる。この部門はおもにアーケードゲームなどを製作・投入しているのだけど、じつはユニークな自動販売機もつくっている。たとえば、ポップコーンの自動販売機。といってもお金を入れたらすぐ品物が出てくるだけのものじゃない。200円を入れてハンドルを回すと、ポップコーンをつくってくれる過程がアニメで楽しめるようになっている。ハンドルを早く回すとアニメも早く動くのが楽しい。いままではアンパンマンがポップコーンをつくってくれたんだけど、今度はそのソニック・ヴァージョンが登場する予定なのだ。今年中にはソニックのつくったポップコーンが食べられる！

野望その4●ニューメディア業界

さて、セガは現在、さまざまなニュー・メディア事業への参入を計画実行中である。新聞でも報道されてるように、アメリカで、セガ・オブ・アメリカ、タイム・ワーナー社、テレ・コミニケーションズ社の3社が提携し、CATVを使ったジェネシス用ゲームソフトの送信サービス＝″セガ・チャンネル″をスタートするのだ。今年の秋から試験サービス、'94年初頭には全米で本格スタート。月額10ドルで50種類のゲームが楽しめるらしい。その内容はまだ教えてもらえないのだけど、メガドラ、ジェネシス、CD、ゲームギアとすべての機種用に『ソニック』を供給するセガだから、ここでもソニックが大活躍するのは間違いなし！

＊

というわけで、セガ＆ソニックの両想いラヴァーズはとどまるところを知らない。今日もまた一歩、野望に近づいた!?

speed! style!
SONIC
THE HEDGEHOG



sonic fashion

従来の〝キャラクター・グッズ〟の概念をぶち破る、とびきりキュートなソニック・ファッション。ストリート・スタイルと抜群の相性を誇るソニックは、ゲーマーのみならず、最先端を突っ走る新しいもの好きの若者にとっての必須アイテムになる!?

ゲームのキャラクター・グッズ＝ダサい。恥ずかしい。ガキっぽい。おたくっぽい――そんなふうに思ってるとしたら、いますぐその考えを改めたほうがいい。いや、確かに以前はダサかった。でもでも、そのキセー・ガイネンをぶち破るイカしたクール・キッドが現われた。もちろん、その名はソニック!

試しに吉祥寺のサブカル的クローズ&グッズ・ショップ『33』なんかに出かけてみてくれ。初めて見る人なら、メイド・イン・UKのソニックTシャツのかっこよさにぶっとぶはずだ（すぐに品切れになっちゃうそうだけど……）。基本的なノリとしては、レイヴ・カルチャー以降のアーティストものTシャツのテイストに近い。日本製のオフィシャルのソニックTシャツはグンゼがつくっていて、デパートやイトーヨーカドーなどの子供服売場で売られているのだが、そのへんに日本とイギリス／ヨーロッパとのソニックに対する大きな認識の違いを思い知らされ、ガクゼンとする。なんたってイギリスのソニック・グッズは、あの〝ヴィヴィアン・ウェストウッド〟と同じ

撮影／相田晴美　取材協力／『33』



世界中のインディ服を中心にＣＤ等サブカル的に展開。(『33』東京都武蔵野市吉祥寺南町１-１-８けやきビル３Ｆ／☎0422-48-7926)



テクノはもちろん、グランジ、スラッシャーにも相性最高。海賊版にもいいアジ出してるのがある。



ソニック・グッズのマンダラ。今後は文房具、お弁当の類はつくられなくなる可能性もあり超レア。



全ソニック・ファン垂涎の的！これがプレミアつきのスタジャン。本誌スタッフの家宝だ。

この夏“セガカジ”が熱い!?

ソニック・グッズにくびったけ

広告代理店が手がけてるのだ。

しかしこの日本でも、昨年の後半あたりからおしゃれなソニック・ウェアに身をつつんだ男の子、女の子を街で見かけるようになった。“SEGA”のロゴが入ったニット・キャップに、長袖Tシャツと半袖ソニックTシャツの重ね着でボトムはだぶだぶのショーツという感じ。“グランジ”の次は“セガカジ”か!? と思わせるほど、ストリート・スタイルとの相性は100パーセントだ。

もちろん、ファッションだけじゃない。いかにもゲームらしいキャラクター・グッズの世界でもソニックのクールさはズバ抜けてる。そもそものデザインが洗練されてるから、どこに登場してもサマになるのだ。

『33』のスタッフ、コダマ・ミキさんは、ルックスもキュートな“ゾニック・ギャング”って感じだが、じつは自他共に認める超カルトなソニック・グッズ・コレクター。ノート、メモ帳、文具関係はもちろん、マグカップ、スプーン&フォーク・セット、ペンダント、キャップ、UFOキャッチャーのぬいぐるみ、人形、さらには、バレンタインデー向けにロッテが、ダンボールひと箱に2個の割合で出荷した超レアなソニック・チョコ、さらにさらに、セガUKの社員章として使われてるソニック・バッジ、セガの社員が名刺に貼るためのシールなどなど、どうやって入手したんだ!? というものまで集めているという、ジンジョーでないフェチぶり。

ガキやおたくの層を完全に飛び越えて、おしゃれな男の子、女の子をここまで夢中にさせてしまうのは、いったいどういうわけだ!? 本誌のスタッフである某氏も、昨年のクリスマスにセガUKのスタッフに配られたソニック・スタジャンを6万円で購入し、家宝にしている。最近では海賊版のソニック・グッズまで出回るようになった。(しかもかっこいい!)

いままで日本には、ここまで完成されたイメージとルックスを持ったキャラクターはいなかった。もはやソニックは単なるゲーム・キャラクターを超越して、日本が初めて生んだワールド・ワイドのキャラクターとして、あのミッキーマウスと肩を並べようとしているのだ。



sonic makes our future

ニュー・ゲームを超勝手予想！

ソニック・20分後の未来

止まらない止まらない止まらない！　走り出したら止まらないソニックは、どこへ行こうとしてるのか？

まずは『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』が早くもリリースされる予定だ。現時点では詳しい内容についてはまだ伝えられていないのだけれど、『ソニック2』と同様にアメリカで開発が進められている。基本的には前作を踏襲したアクション・ゲームになっているらしいのだが、前作であれだけ広大なマップを展開し、宇宙にまで飛び出してしまった以上、それを超えるスケールでなければ納得しない。しかし一体どうやって？　ひとつ考えられるとしたら〝時間〟の超越だろうか。つまり、タイム・マシンで太古から未来まで4次元の冒険をするわけだ。ティラノザウルスが闊歩し、巨大なシダが生い茂る恐竜時代を突っ走るソニック。考えただけでワクワクするじゃないか。ちょうど今年は『ジュラシック・パーク』の映画化でいつにも増して恐竜ブーム。時代のニーズにもぴったしだ！　あと、ピテカントロプスの時代、マカロニウェスタン、三国志時代の中国、耶馬台国、2000年のサイバー香港、などなど。あと、ソニックのガールフレンドが登場したりしないだろうか。でも、もっともっとすごいこと考えてるに違いない。

もうひとつ決定してるのが、CD－ROM版の『ソニック』だ。RPGかアドベンチャー・ゲームになってリリースされるのでは!?　というウワサもまことしやかにささやかれてたんだけど、結局、CD－ROM『ソニック』もアクション・ゲームになるんだそうな。といっても大容量を誇るCD－ROMの特性を最大限生かしたものになるらしく、グラフィック面、サウンド面では飛躍的進化を遂げているとのこと。『ソニック2』ではスペシャルステージに3D画面が取り入れられたが、この方向性をさらに進めたものになるのか？　しかし、CD－ROMは読み出し速度が遅いからソニックのスピード感は大丈夫なのか？　精密なグラフィックを使ったアクションRPG的要素が加わってたりしないか？　いずれにしても興味は尽きない。『3』もCD－ROM版も共に年内の発売予定。答はもうじき出る！

さてさて、いままではアクション・ゲームだけだったソニックだけど、あの性格からいって（？）そこだけで収まってるようなタマじゃない。いちばんに考えつくのが、『F1ソニック』。けっこう面白そうだけど、それじゃ『マリオカート』の二番煎じかも。だったら、ってことで、ポリゴンを使った『フライト・シミュレーター・ソニック』というのはどうだ!?　ソニックが愛機トルネードを駆って、エッグマンと空中バトル！　ウケねらいだったら『ソニック囲碁将棋』、超音速の『ソニック倉庫番』というのも正体不明で笑えるぞ。あと、トラックボールを使ったアーケード版ソニックが出るという噂もあったが、どうなったんだろうか。

とにかく、ソニックの可能性というのは無限大に広がってる。彼が仕掛けたゲーマーズ革命はまだまだ始まったばかりなのだ。そして、僕らは彼につづかなくちゃいけない。ソニックは1個だけヒントをくれる。

走れ！　そして最高にイカした自分自身を見せつけろ。ソニックの20分後の未来を面白くするのは、僕らのゲーマーズ・アティチュードだ。

PLAY IT SPEEDY AND STYLISH!







ESSAY

ゲーマーの前で時間はゆがむ

伊藤ガビン

高速化オタクの友人が何人もいる。

「リッ！」

ある日友人を待っていると、後ろでヘンな音がした。振り返ると友人がアタマをペコペコしながら額の前に手を拝むようなポーズにして立っているじゃないか。そう、この友人はコトバの高速化オタクなのである。「リッ！」というのは「悪いっ！」が高速化して「ワリッ！」になり「リッ！」になったものなのだ。いや実際にはほとんど「ピッ！」という機械音にしか聞こえない。口もほとんど動かない。

友人によれば、

「ことばを略すことはもう先が見えてきた。これからは単位時間あたりの情報密度を濃くすることだ」

ということらしい。

たしかに彼が謝ることに要する時間は0・02秒くらいである。おそらく世界一速

PROLOGUE

く謝ることのできる男だろう。うーん、イカス&気持ちいい。ワタシは好きだ。
これに似た体験として、クルマ同士のクラクションのみの会話というのがある。
狭い路地に両方向からクルマがやってきて、さらに間に1台路駐してあったりして、両方のクルマがお互いに遠慮して止まる。
片方のクルマが「お先にどうぞ」という意味のクラクションを、
「プ」
と鳴らすともう1台が走り出して、譲ってくれたクルマを通りすぎる瞬間に「ありがと」という意味で、
「ププ」
とやる。
くー、泣けますな。
まあ、これはクルマのすれ違いというある特殊なモードの中だけで通用するわけで、ふだん駐車場で1台しかクルマがいないときに「プ」「ププ」ってやっても「いま何時だと思ってんだあ!」と怒鳴られるだけですがね。
んでも、あるモードの中に入ってしまえば、ふだん使い馴れて手垢のついた「お先に」「ありがと」なんかよりよっぽど強力で効果的な記号として機能するわけですよね。少なくとも、その華奢な身なりで(記号自体が必要とする情報量の小ささ)で、大きな情報を伝えるこのケナゲさにワタシなぞは打たれるわけです。どうもね。
つーよーなことに心が奪われてるワタシとしては、ゲームと軽い記号の関係や、そいつが要求する「時間」っつーものが気になって仕方がないんで、やっと本題ですが、そーゆーことについて考えつつ、ゲームさんの貧弱なプブンと明るい未来をテンボーしてみるのもナニかと思ってる次第であります。

どれもおんなじ。でも、違う

さて、ゲームだ、記号だ、ということになると避けては通れないのが『ローグ』

というゲームです。

　初期のパソコン通信でバカスカ遊ばれたこのゲームですが、やったことのない人もたくさんいると思うので一応説明しておくと、こいつは@とか＊とか：とかのキャラクターのみを使ったＲＰＧっす。真っ暗なダンジョンの中をヒョコヒョコ歩いてはマップを確認し、モンスターと戦い、各種のアイテムを手に入れていったりするごくふつうのＲＰＧなんですが、そのモンスターもアイテムも壁も何もかもが英字系のキャラクターを使っているゲームだったんですね。グラフィックを何も使っていない。初期のゲームはこのゲーム以外にもキャラクターのみのゲームがたくさんあったわけですけど。

　で、こいつを昔を懐かしむジジイ的によかったと単純にいってしまうのは馬鹿丸出しですが、丸出せば、やっぱよかったような気がしないでもないですが、べつに本当はどうでもいいんですが、ゲーマーの渋谷洋一くんのことばを借りれば、

「あれほど怖いゲームは未だにない」

　っつーよーに、あんなふうにモロに馬鹿正直に記号そのものを使って抽象の純度があがると、場合によっては「効くーッ！」んですよね。

　もちろん、だからといっていまのＲＰＧをみんなキャラクターにしろ！　というのは乱暴すぎるので面白いかもしれませんが売れないし、うしろ向きだし、駄目だし、クソだし、ですが、結局ドラクエ系のグラフィカルなＲＰＧやってても怖いのはグラフィックのブブンじゃなくて「１００のダメージを受けた」的なクールなメッセージだったりもするが、そーゆーのどーゆーことって考えるのもいい暇つぶしになるかもしれない。

　さらにいえば、シューティングゲームなんか10年以上基本的な設計はなーんも変わってないから、むかしのゲームを引っぱり出してきてもそれなりに遊べちゃうわけよね。でも同じゲームをつくっててもショーバイにならないわけで、絵をド派手にしたり、装置がグルグル動くようにしたり泣ける努力が繰り返されてていいですが、それはそれで何か可愛いものを感じますが。

そーいえば、シューティングゲームの面白いとツマンネーの境目を考えるとわけわかんなくなってグーです。
だって、どれもおんなじでしょ。
でも、違うわけよね。
たしかに面白いものとツマンネーものがある。
たいがいはゲームバランスってーよーなアイマイなことばで説明されたことになってしまいますが、そういうの理論化しようとする人がいないのも面白い。
ある部分シューティングゲームはステロタイプでいいと思うんです。
それはエロ本の果たす役割に酷似して、必ずしも新しいことをやる必要はない。
しかし同じエロ本でオナニーしつづけられないように、どんなゲームもまた飽きるわけだ。いくら内容が同じでも新しいものをプレイしたい。これはすべての小説が純文学である必要がないように、推理小説や少女小説的に新しいものがバンバン生産されること自体に意味があったりもするはずだから。
それでもダメなエロ本や、ダメなゲームは存在しつづける。
印刷が悪いとか、モデルがひどすぎるとか、構成がクソとか、難しすぎるとか、致命的な欠陥を持つ作品も数多くあって、そりゃあダメなもんはダメっすから。かなり制作の作法があれこれ理論化されているメディアに関しても、何も学ばない人は学ばないので、かなりトンチンカン度の高いクソ作品を乱発して楽しませてくれます。

ゲームでは時間の精度がより重要

ところで、ゲームに関しては、すでに構造的にステロタイプ化している部分を多分に含みながら、一方で急速な進化の過程にあるっつーことになってますな。ハードウェアの演算速度がブリブリ速くなって、扱える色数がガンガン増えて、スプライトだ、回転拡大縮小だってエラソーな機能が幅をきかせるようになって、音数だ

って増えて音質もよくなりました。これらの進化じゃなくて進歩、というかエスカレーションはすごくわかりやすい。だって、色が増えたり音がよくなったりしたわけで、それは文句のつけようのないものです。つまり音と絵の解像度があがったと。解像度が上がることは必然だと。解像度があがることはそれだけで意味を生むわけですし。

あー、なんか話がややこしくなってきましたけど、ここで何がいいたいのかというとイメージ（画像）やサウンドの解像度はあがったけど、ゲームっつーインタラクティブな装置では時間の精度がより重要だと思うわけだがどうだね？ってことです。

イメージとサウンドの解像度に時間が犠牲になっているケースも少なくないんではってことです。

非常に単純な話ですよこれは。

ジョイスティックをグイグイやるでしょ、それに高速に反応するってアタリマエのことですよね。でも、色数が増えだしたときに速度が遅くなったりするのはわりと新しそうなゲームでチンパンジーじゃなかったヒンパンに起こるクソ化ですがな。

これは、たとえば8色のゲームが256色になったあと8色に戻るなんつーことが許されざるゲーム世界の掟と比べると、じつにいーかげんなもんです。ゲーム性にとってのインタラクティビティ、その速度はなめられたもんだぜ的にないがしろにされて、「ゲームが進化したぜ」的なときに必ずその応答速度が下がるという退化を繰り返してきたような気がしないでもないです。

だけど、そのようなクソ化ゲームを手ばなしでけなせるかというと、それがまた複雑なゲームのお家の事情のようなものがあって、リンダ困っちゃうとしかいいようがないのである。

というのも、たとえばアメリカ産やイギリス産のパソコンゲーム、とくにポリゴンものを中心としたそれらは長らく日本の市場で受け入れられることがなかった。その原因は山ほど考えられるが、多くの人が語るのは、「だってトロトロしてんだも

ん」

というものだった。フツーのシューティングゲームなんかでも当たり判定がモヤモヤで非常に不快だったっつーのもあるけど。ま、とにかく速度に関する感覚が日本の一般的なゲーマーの許容範囲を超えていて、ゲームになんなかったわけっすよ。

ところがここ1年ぐらいの間に出てたポリゴンもののゲームの面白さといったらなんなんだ。IBM PC／ATとそのクローンが激速の激安になったことが大きい。ハードウェアの進化が応答性を後方支援したわけだ。ソフトウェアも技術的にふんばりが効いているが、ものによっては昨日のクソゲーがひと晩でオモロ系に進化していたりもしてるわけだ。

ここで重要なのは、こうした3Dのポリゴンもののゲームをつくる土壌が（アーケード ゲームメーカーを除き）日本にはほとんど育っていないということである。3Dのゲームでバリバリ遊べるものをつくるためにはハードウェアのスペックが貧弱だったためにないがしろにしていたら、しつこくやっていたヤツラに寝首をかかれたってことですかね。すっかりコレ系統の技術に差がついてしまいました。

だからといって、このことはクソゲーもつくる価値があるというわけではないと思うんですね。ひとむかし前のポリゴンのゲームの、あのもたつきかたはやっぱり許し難いものがあったと思うんです。もちろんそれでも基礎研究としてやっておく必要はあったし、研究するだけならクソでも売ったほうがまだマシという部分もあるわけですが、それよりもどうしてワイヤーフレームのように演算の量の少ない方法でゲームを演出することができなかったのかということに興味がそそられますが、まあ、どうでもいいですが、どうでもいいけど、かつてワイヤーフレームのゲームがたくさんあったのにあれみんな飽きちゃったんですかね。カラーじゃないからですかね。よくばりだね。

このことを考えると複雑な気持ちにさせられるのがマルチメディアに関するアレコレである。マルチメディアソフトはあまりの応答性の悪さで有名だ。私もかなり我慢してみたがコメカミから血が吹き出したものがほとんどである。それでもモノ

によっては見たいと思うものもある。好きものの人は相当好きみたいだし。やっぱイメージの力は大きいってことね。応答性にイメージはいつも勝っている。インタラクションはコンピュータのお家芸だから、ほかのメディアではそこの部分の気持ちよさは紹介できないしね。

だから、ボケーッとしたユーザーの目で見れば、

「どこが面白れーんだこんなもん、馬鹿にすんなーっ!」

ですが、時にむしょうに我慢強い日などは、

「速けりゃオモロイのかも」

などと、タバコをくゆらせてみるのである。

コンピュータが変われば、時間の速度も変わるから。

そして ゲーマーの前で時間はゆがむ

ところで、コンピュータと時間の関係を考えるとき忘れてはならないのが、人間にとってもまた時間は絶対的なものではないということであったりする。

それはチビッちゃいそうなときの時間の流れや、ラリってるときの時間の流れの例を持ち出すまでもないっすよね。新しいコンピュータ買って、たまに前のコンピュータ使ってみるとその速度の違いにシオシオになることは多くの人が体験していることだろうし、気がつきにくいことだと、駅の切符券売機なんか5年くらい前のマシンだと遅すぎてすごくイライラするほどすべての速度の応答性があがっている。

だから、むかしからチョクチョクやっているゲームがあって、それをむかし遊んだマシンでプレイするとあまりのノロマさに怒ってソフマップに売ってしまった経験もみなさんお持ちのことと思う。

となると、ますますゲームの流れる時間ってやつの正体がわかんなくなってくる。

あるゲーマーが、

「自分にとって最高にいいゲームはすべて結果が自分にかえってくるゲーム」

だといっていた。

つまり、ミスしようが何しようが、それを「ゲームが悪い」と責任をなすりつけられるスキを持っていないゲームこそが正しいゲームのあり方だというわけだ。彼にとってはゲームは修行の場である。自分の能力を限界まで高めるためにゲームをする。そのためにはゲームという場そのものが欠陥を持っていては話にならないわけだ。

ゲームの応答性があがり、それに応えるべくゲーマーが腕を磨く、そしてさらにゲームはさらに難しくなり、応答性もそれに対応する。

ゲーマーの前で時間はゆがむ。

時間を制御できないゲームは生まれたそばから腐っていく。

You miss. The emu misses

Level: 1 Gold: 16 Hp: 15(19) Str: 16(16) Arm: 4 Exp: 2/11

GAME MAGAZINE ver. 1

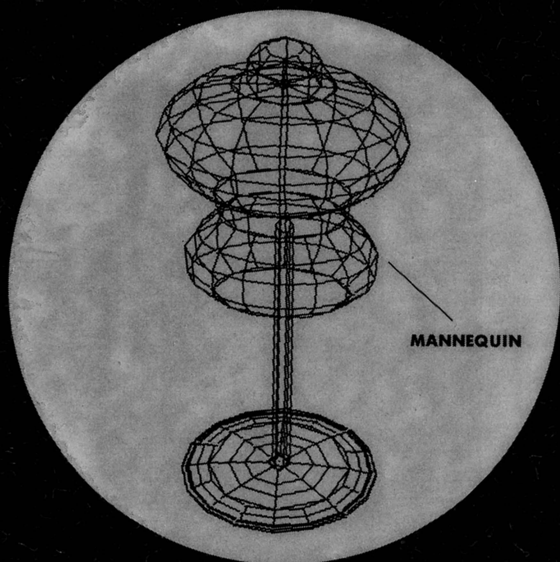
DIGITAL HEROES

CONTENTS

PART3 〝ゲームは僕らのブレインだ!!〟

STYLE

第1章
ゲームは僕らのスタイルだ!!



Game is my STYLE!!

人を見た目で判断する――僕たちの世代のルックスは人格だ。好きな物を身につけて暗号を発信する。好きな物を探して世界中を駆け巡る。そして、それがわかる人間と密かに共振する。「アイツ、いいセンスしてるじゃん」。そう。すべてはセンスで選択される。カッコいいか、カッコ悪いか。まるで0と1のYESとNO。すごく電気的だけど当然なコト。1993年、東京。僕たちのセンスという名のアンテナはテレビゲームをスタイリング。ロックよりパンク。アートよりポップ。そのうえスウィートでスマート。世界のすべてをシミュレートするゲームは、その昔現実の戦争用地図だった。土地競売の選択手段だった。貴族の戯れごとだった。だけど僕たちにとってのゲームはラブ&ピース。デスクトップで国境を越えるためのパスポート・サイン。スピーク・ラークの暗号解読。そうそう、ことばなんて記号はとっくにイラナイ。ゲームのスタイルは、とっくに越境した世界言語なのだ。ことばよりもっともっと速く、アナタを理解してワタシを理解するためにゲームをクリック。

C. G. by PUN NIIYA (ULTRA)

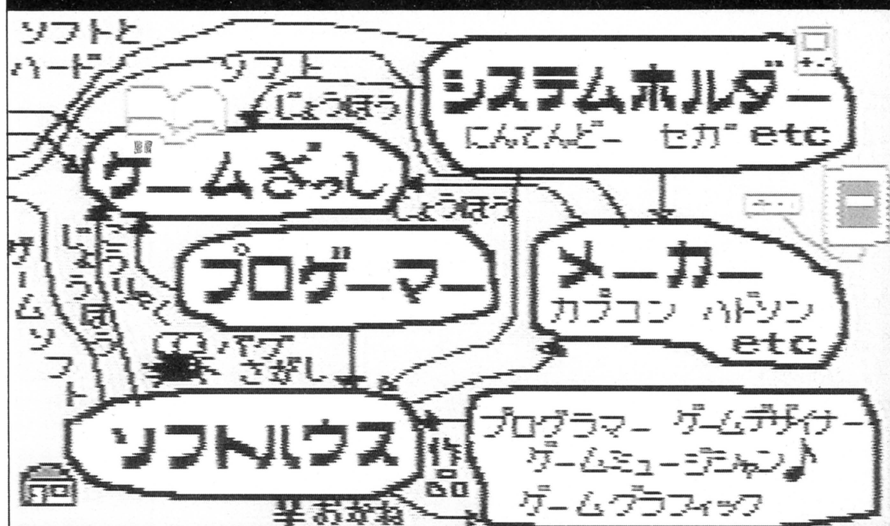
ゲームのりゅうつう

ひゅー ひゅー

ウソ〜 スゴーイ

ゲームがボクタチの手にわたるまで

ゲームがボクタチの手にわたるまで



ゲームソフトの流通を記す作業というのは、じつに奇妙なモノである。なぜならゲームソフトには、物質としてのカタチがなく、データとしての〝数字〟しかないからである。これはゲームに限らず、すべてのソフトウェアにいえる。そして、日本という国において、カタチのないソフトウェアに対して、金銭や権利が発生して流通するというのは、感覚的にはまだまだ難しいようである。

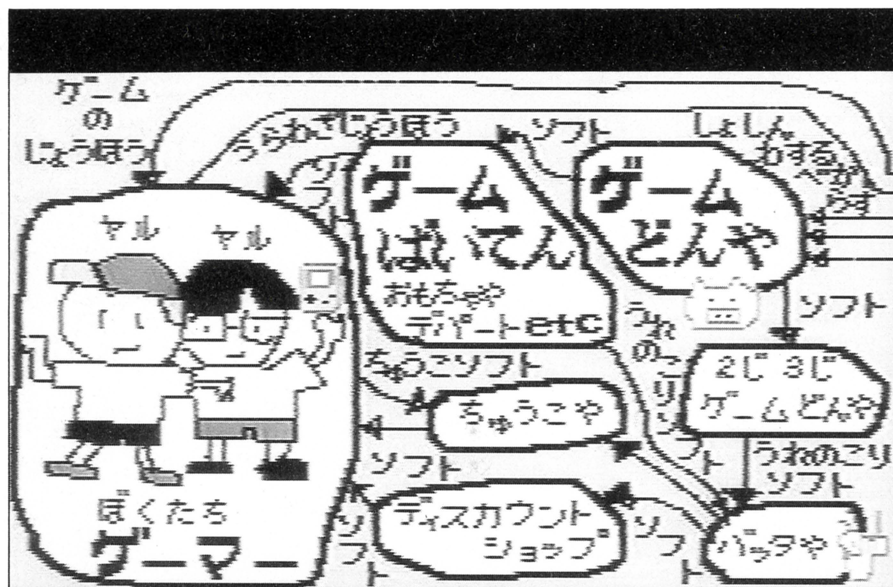
音楽業界でもCDなどのカタチにしたモノには簡単に金銭や権利が発生するが、そのCDから楽曲（データ）を取り出してラジオやTVなどで演奏したりする2次使用に関しては、JASRAC（日本音楽著作権協会）などの権利者が集まった自衛的組織が管理しているのが現状だ。

もっと大きくいうなら、日本の大手企業がハード開発には力を注ぐが、そのハード上で走るソフト開発をおざなりにしてしまいがちな事情の裏には、〝結果として何か物質的カタチがほしい〟という消費者大国日本の戦後経済社会的体質が大きく作用しているのではないだろうか。

そして、上の図を見るとゲーム業

ゲームソフトの流通は
前近代的なシステムに依存している。
その昔オモチャとして扱われていたころの
慣習がそのまま残っているだけである。
だが、これからゲームが進化すれば
流通システムそのものも変化するハズだ。

構成・文／NOW PRINTING. FacX.
ペイント／福岡プリント(マリオペインター)
ペイント原案／渡辺浩弐(GTV)



界においては、いままで便宜上、ゲームソフトのデータが入力された基版、カートリッジ、または、フロッピーディスクというカタチの流通に金銭が発生しているようになっていることがわかる。

プログラマーやデザイナーがデータにしたソフトを、システムホルダーやソフト会社がカタチに変えて、問屋におろすというシステムである。

しかし、これからの問題。カートリッジやフロッピーディスクがソフトを記録するカタチではなくなったときにどうするのだろうか。

それはSFではない。現に任天堂は、通信衛星を使って、将来はダイレクトに衛星軌道上からソフトを供給することを目論んでいる。セガは、アメリカでケーブルTVのシステムを使って、ソフトをダイレクトに流通しようとしている。そのとき、上の図のような前世代的流通システムが崩壊することは必至である。

そしてその後に生まれるシステムこそが、いままでの〝ハードのためのソフト流通〟とは違う〝ソフトのための流通〟という新しい時代の始まりなのだ。

STREET GAMER

合言葉ゲームで意気投合

▼'90年代サバイバルヒーロー『ストリートゲーマー』の正体

「ゲーマーといっても小学生やオヤジなんかのゲームおたくじゃなくて、ゲーム・テイストをファッション感覚で身につけているニュー・ゲーマー、〝クラブ・ゲーマー〟と呼ばれる人種のコトなのだ」るしあ

（「宝島」'91年11月24日号〝路上、クラブに出没するストリートゲーマーの謎〟より抜粋）

〝ストリートゲーマー〟とは何か。そして、この'90年代につくられた新しいゲーム・カルチャーの起源はどこにあり、そして、どこにいくのだろうか。

'91年の末ごろから自然発生的に叫ばれ始めたこのことばが、サブ・カルチャーメディアに踊り始めるまで、ゲーム・カルチャーとストリート・カルチャー（この場合ファッション・カルチャーと同意義語）は天敵同士だったといってもいい。ゲーセンは、'80年代初期、発生当時の『インベーダーハウス』時代から喫茶店、ゲーセンと移り変わったが、そのいつの時代でも社会人や不良というストリート・カルチャーから掛け離れたモノたちの溜まり場だった。そして、'83年7月15日に発売になった任天堂のファミリーコンピュータやその他家庭用ゲーム機たちも、長い間子供のためのオモチャ、または一部マニアのための娯楽としての評価しか得られなかった。その決定的要因をストリート・カルチャーを中心に



「宝島」'91年11月24日号

考えると、ゲームに登場するビジュアル・イメージが、オタク・カルチャーの雄「アニメ」に限りなく近いモノだったからだろう。

『ソニック』の姿は街中いたるところで見ることができる。ファッションに対して敏感なロンドンの若者が満面スマイルでそのTシャツやバッジを身につけてるのだ。ストリートを見る限りジャパニーズパワーが牛耳っているかに見えるUKゲーム界である」リック・ヘインズ

（「IDジャパン」'93年1月号〝ゲームジャンキー、遊ぶ！〟より抜粋）

そして、'90年代。時代は、サブ・カルチャー情報誌「ホットドッグプレス」がゲーマーファッションの情報を扱う。クラバーやDJは、誇らしげに〝ニンテンドー〟のニットキャップをかぶり、イギリスのアーティストたちにテクノ&ハウスにアレンジされたゲーム・ミュージックの12インチレコードを買い、〝セガ〟のロゴ入りターンテーブルでかかるテクノでレイブするのが日常だ。ゲーセンはというと『UFOキャッチャー』に入ってる縫いぐるみと同じくらいポップでキュートでキャッチーなデートスポットになった。もはやゲーセンは「東京ウォーカー」で紹介されるくらいのアミューズメント・プレイスである。

このニューカルチャーを闊歩するヒーローの代名詞『ストリート・ゲーマー』を考える。その前に〝ゲーマー〟ということばの意味を知っておく必要がある。

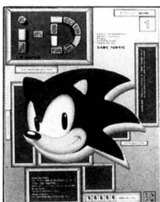
「〝ゲーマー〟／名詞。ゲームをする人。〝プレイヤー〟とだいたい同じだが、〝ゲーマー〟には習慣性があり、ちょくちょくゲームをするニュアンスが含まれるのと、〝プレイヤー〟はゲームプレイをやめた瞬間に〝プレイヤー〟でなくなるのに対し、〝ゲーマー〟はどこにいても〝ゲーマー〟である点が、明確に異なる」

（ナムコ編集・監修『新明解ナム語辞典』より抜粋）

'85年2月13日午前0時。新風営法施行。ゲームセンターの営業時間は午前0時までとな



●「宝島」（宝島社）'91年11月24日号巻頭の「This WEEK What's Up」の1ページに書かれたこの記事こそ、最初に〝ストリートゲーマー〟ということばがメディアでメインで確認されたモノである(たぶん)。この記事で紹介されている〝ストリートゲーマー〟とは、当時おもに藤原ヒロシ氏の下でDJなどで活躍していた2GOである。そして、取材協力には当時、『ゲーム・イズ・ライフ』というコンセプトでウェアを発売していたTARの名前があがっている。



●「IDジャパン」（ユー・ピー・ユー）'93年1月号

った。これ以降、これまでのいわゆるゲーセン・ゲーマーは死滅への経路を辿っていったといっても過言ではない。なぜならこのときからゲームが家庭という閉鎖空間へ入ってゆき、ゲーム・コミュニティとして場が少なくなったからだ。しかし'89年に任天堂から発売になったハンディゲーム機『ゲームボーイ』がゲーム・カルチャーをまたしても街に走らせた。しかも今度はハンディゲーム機である。ゲーマーはどこにいてもゲーマーになった。

しかし、ゲームをやらない人たちの大多数からは、ゲームというものはまだまだコミュニケーションの手段にはならないと思われている。が、いままでの〝カラーTV世代〟の人たちにとってTVが話題の中心であるのと同じように、〝ゲームボーイ世代〟の若者たちにとってTVモニターを使用したゲームの話題は、TV番組の話題よりもリアルなのだ。

音楽におけるライブハウスやディスコ、クラブなどのような音楽的サロンのような場所。または、人との会話セッションが可能な場所は、ゲームにおいてはいままで友達の家、またはゲームセンターに限られていた。だが、「宝島」'91年11月24日号の定義どおり、時代の必然である〝ストリートゲーマー〟たちの活動は始まっていたのである。

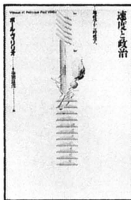
「ゲームが生活レベルで必須アイテムと化している彼らは、アクセサリーのごとくゲームボーイを首から下げてて、周りで人が踊っていようが酔っぱらってようがおかまいなしで、真っ暗な店の片隅でライトつけてゲームしちゃったりなんてのは当たり前。彼らにとってクラブはゲーム情報交換の場所であり、レアなネタを仕入れる中心地と化している」るしあ（「宝島」'91年11月24日号〝路上、クラブに出没するストリートゲーマーの謎〟より抜粋）

音楽と同じように新作のソフトを集め、プレイして、友達に自慢する、「あの新しいヤツやった?」「もちろん」それを堂々とカッコよくいえることがオタクとの差別化である。

情報（ファッション+メディア）を自慢（=開放）するコミュニケーションの場をゲットすることによって、オタク（=閉鎖）が〝ストリートゲーマー〟となることが可能になる。そのためにハンディタイプの『ゲームギア』や『ゲームボーイ』を時代がつくらせた



●「I-D」（レベルポイント・リミテッド）'93年1月号
イギリスのファッション+ストリートカルチャーのリーダー的存在の雑誌で巻頭特集である。その陰には、イギリスにおいてセガの代理店をやっているのが、〝ビビアン・ウェストウッド〟という、パンク・ファッションの原点であるデザイナーブランドの代理店と同じであるという未確認情報がある。この「I-D」のセガひいきぶりといい、公認ファッションデザインのセンスの良さといい、この情報は、あながち嘘ではなかったのかもしれない。



●『速度と政治』ポール・ヴィリリオ・著（平凡社／¥2、000）

「ゲームボーイズ」スチャダラパー（作詞・作曲／光嶋誠・松本真介・松本洋介）

といってもいい。それは、〝ストリートゲーマー〟の武器である。DJたちスケーターたちが、みずからのプレイを自慢（＝開放）するのと同じように、ゲームのプレイやゲームに関係するファッションを街中（ストリート）で自慢（＝開放）する人たちのことを〝ストリートゲーマー〟というのである。

「革命的な群衆の〝一団〟が理想的形態を取るに至るのは、生産現場（家庭）においてではなく、街路（ストリート）においてである。それも、彼らが一時的に機械の技術的中継具であることをやめ、自ら発動機すなわち速度生産者になるときに」「たとえば今日、日本においてとりわけ明白である。……中略……過度に訓練された戦士の〝一団〟はAV機器、カメラ、テープレコーダーなどで武装している」ポール・ヴィリリオ

（『速度と政治』より抜粋。ただしカッコ内のことばと〝　〟は著者が加筆した）

ストリートにおいて最新ゲーム機器や輸入物のゲームキャラクター・ファッションで武装した速度生産者の〝一団〟、それがすなわち〝ストリートゲーマー〟の正体である。それはまるで、この夏以降に家庭用ゲーム機主要3種（スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン）での発売が決まった『ストII』のキャラクターでもある、サブ・カルチャー・メディア上の〝ストリートファイター〟の姿でもある。

「今日は土曜日だ／大集合／ファミコン戦士が／みんな集う／素人／玄人／そろうと／もう／まさしく／その場は／即／戦場／おのおの自慢のワザを披露／アイツに負けじと／みんな競う／ニクイぜ／ズルイぜ／アンチクショウ／知らず知らずと／真剣勝負／……略……／合言葉『ゲーム』で意気投合／夜更けにゲームは最高潮／明日は日曜／心配／御無用／……略……／友達に会えば／ゲームの話／クラブへ行ったとしても然り／どこへ行っても／こんな事ばかり／ゲームにだけは見せるガンバリ／……略……／ゴー！　ゲームボーイズ」スチャダラパー

（「ゲームボーイズ」歌詞より抜粋）



●『トーキョー・トライブ』井上三太・著（宝島社／¥1、000）
本誌でもイラストレーターとして活躍してくれている井上氏が、この春に発売したストリート感覚のマンガ単行本である。'90年代の『時計じかけのオレンジ』という宣伝コピーどおりの展開が近未来の東京で行なわれる。この世界では『ストⅣ』が発売され、クラブでは『ビッグボーイ』というゲームハードが設置され、完全にファッションと融合したゲーム・カルチャーの未来が予見されている。



●「PUMP」（小社刊）'93年1月号〝ゲームボーイズ〟というタイトルで特集された〝ストリートゲーマー〟の記事である。「I-Dジャパン」と同じ月に発売になった号で、同じような特集が組まれていたということも驚きだが、どちらも'93年半ばで休刊になってしまったということも驚きである。この特集では、電気グルーヴがストリートゲーマー的存在として取り上げられている。このように女性に人気のあるゲーム好きを語り始めたことも、ゲームがストリート化した原因のひとつである。



GAMER'S HOT-DOG!?

君のスタイルをチェックせよ!

マシンでわかるゲーマーズ・ファッション診断!!

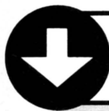
構成・文／K．K．LAB．
イラスト／井上三太



ヒトクチにゲーマーっていったっていろんなヤツがいる。それこそ古典中の古典＝入浴回数が極端に少ないおたくゲーマーから、バリバリとんがったサイバー・パンクス、OLとカラオケ行くときの話の種にドラクエやってるオヤジ、彼女を部屋に呼んでマリオカートやってる超フツーの大学生などなど。で、ゲーマーのタイプによってその人が愛用してるマシンも違う。逆にいえば愛用してるゲーム機によってその人のライフ・スタイルもある程度、読み取れてしまうのだ。さてさてキミはどのタイプか!? ヘンケン&先入観大アリのこの企画で、キミのゲーマーズ・スタイルをチェックしよう！

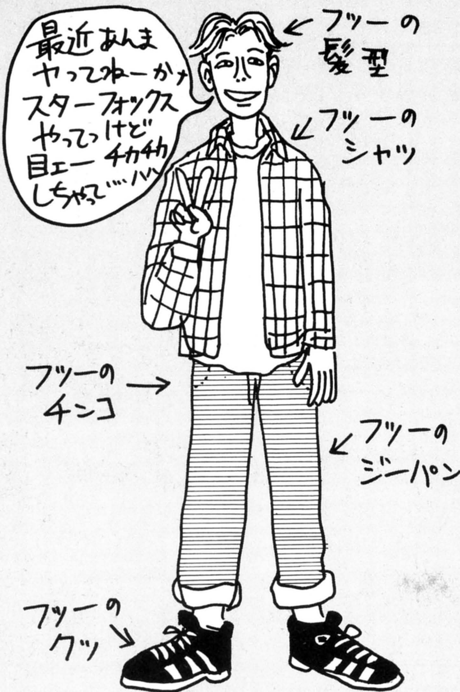


究極的フツー人の
スーパーファミコン



●任天堂がファミコンの後継機種として'90年に発表した16ビット・マシン。箱型のばかでかいボディはブサイクだが、3万2768色中256色を表示するグラフィック、ステレオ・サウンドをサポートし、パッドは十字キーのほかに6つのボタンが使えるという新世界標準機。

なにからなにまでソツなくこなす。ゲームマシンの保守本流はどこにでもいる平均的ボーイに愛される。とりあえずって感じかな。



圧倒的普及台数といいソフトの豊富さといい、とりあえずこれ持ってりゃダイジョーブ、というゲーム界の自民党もしくは巨人軍がスーパーファミコン。なので、もちろんユーザーは〝普通の人〟ですね。偏差値そこそこの大学生で、そこそこハズしてないカジュアルな服装は渋谷のアメリカ屋で買いました。とりあえず他人と大きく違わないことだけ気をつける。で、スキーも行くしカラオケも。とくにゲームにハマってるわけでもなくて、あくまでもたくさんあるレジャーの中のひとつ。サークルの後輩の彼女が部屋に遊びに来たときにマリオとか少しやる、という感じがマジョリティ。セックスは週1回、デートのあとで。正常位またはときどきテレながらウシロから、ってとこでしょうか。なにが突出してるでもないけど、自分が平均点だって知ってるからとくに不満もない。読んでる雑誌は「東京ウォーカー」。聴いてる音楽は、やっぱドリカム。

このソフトで開運!

『スーパーマリオカート』（任天堂／¥8、900）

究極的フツー人としてはなにはなくともこのソフト。マリオ、ルイージ、ピーチ姫、ドンキーコングJrなど、おなじみのニンテンドー・キャラがカートに乗ってつっ走る、いわずと知れた定番ゲーム。ゲームにうとい女の子でもすぐに楽しめてしまうシンプルさがミソ。カップルで楽しむタンデム・ゲームとしては大傑作。

『スターフォックス』（任天堂／¥9、800）

ちょっと先端気分を味わいたいなら迷わずこれ。ポリゴンというグラフィックの描画法を取り入れた画期的3Dシューティング・ゲーム。ロム・カートリッジの中にFXチップという脳ミソをもう1個内蔵して、スーファミの脳ミソのお手伝いをさせてしまうというぶっとんだアイデアも日本ならでは!? キャラもスーファミにはめずらしくトンがってる。

『スーパースコープ6』（任天堂／¥9、800）

スーファミ用のバズーカ砲みたいな周辺機器＝スーパースコープ。アメリカで大人気を呼び、6週間で12万本を売ったというこのサイバー・アイテムと、それを使うゲームが6種類つまったソフトがワンセットになってリリース。レイガンをぶっぱなす近未来SFの主人公気分だ。

トンガリ・テクノ・キッズの
メガドライヴ



●マックやアミーガと同じ68000系のチップを採用してるところがこのマシンの性格を物語る。メカ・フェチ心をくすぐる黒いボディに誇らしげな"16－ＢＩＴ"のロゴという革命的ルックス。512色を表示する強力なグラフィック機能を持つ。メガドラ２も機能は一緒。

なにはなくともカタチから。トンガリ気分のブラック・ボディはルックス重視のテクノキッズが御用達。たまにはウデも磨けよな！



メガドライヴってネーミングのセンスだけでもうビリビリきちゃうようなテクノ・キッズ。とにかくとんがってるもの新しいものが大好き。この道に入ったのはもちろん、クラフトワークとＹＭＯがきっかけ。いまだと、トランス・ハウスやスラッシュ・テクノを聴く。当然、シンセなんかもいじっちゃうし、マック・ユーザーも多い。Ｐ・Ｋ・ディック、ウィリアム・ギブスンはもちろん全巻読破で、ファッションは吉祥寺『33』系。『ウゴ・ウゴ・ルーガ』ももうそろそろ古いかな、なんて口走ったりするのだが、そのくせゲームはド下手だったりするのがご愛敬。いつも異常なまでに清潔で体臭なし。食事はカロリー・メイトで済ませます。睡眠、排泄、性交、などの動物的営みが嫌いで、できることならサイボーグになってしまいたいとかいってみる。『イーバ』をつけての瞑想が日課で、セックスはプラトニックなホモ・セクシュアルがハマりでしょう。

このソフトで開運！

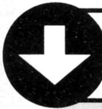
『メガロマニア』（ＣＳＫ総合研究所／￥８，８００）グラフィックに強いパソコン＝アミーガ用にイギリスで生まれたゲームの移植版。宇宙空間に新しく生まれた惑星の支配権をめぐって闘うＳＦシミュレーションだ。強烈な色彩感覚と（当たり前だけど）日本ばなれした画面デザインはなによりもまずカタチ！　というメガドラ・キッズにはうってつけだ。

『スイッチ』（セガ／ＣＤ－ＲＯＭ／￥８，８００）『ウゴ・ウゴ・ルーガ』にはまった人なら絶対楽しいギャグ＆アドベンチャー。画面上に現われるいろんなスイッチを押しながら進んでいくのだが、押すたんびにハイテクのムダ使いとしか思えないバカ・ギャグ画面が飛び出してくる。まちがったスイッチを押すと万里の長城など世界の名所が破壊されていくというブラックぶりも素敵だ！

『アイ・ラブ・ミッキー＆ドナルド～不思議なマジックボックス』（セガ／￥８，８００）メガドラ・キッズも恋をする。で、恋をしたならこのソフトでタンデム・ゲームだ。ミッキーとドナルドが不思議な魔法の世界を冒険する、というＴＤＬのスプラッシュ・マウンテンみたいなディズニー王道のファンタジア。

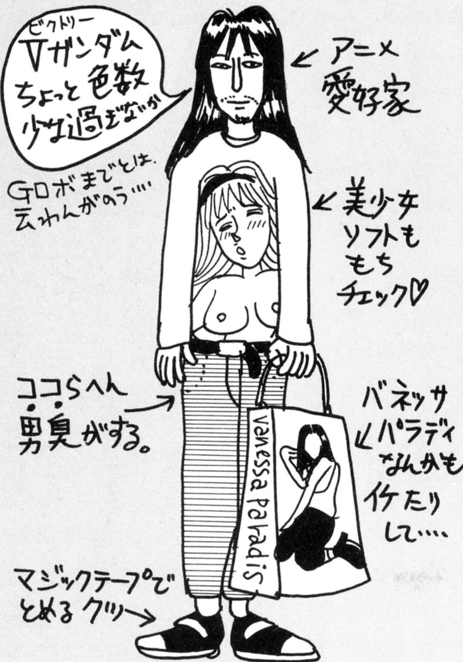
コンサバ・オタッキーの
PCエンジン





●パソコン国民機〝98〟で培った技術力なのか、Huカードと呼ばれる小型のロム・カセットを使ったり、早くからCD－ROMを採用したりと先端的なマシンだった。最近、新作ソフトの数が減ってるという話もあるが、サンキュッパで買えるDUO－Rの登場で挽回か!?

アニメ、ギャルゲーが大得意。リピドー直撃・ホンネのマシンはオタッキーのマブダチです。2次元コンプでなにが悪い！



ズバリ、おたくです。天下のNECサマご謹製のこのマシンには、PC98のゲームの流れを感じさせるマニアックでアニメ絵感覚のソフトが多く、いわゆるエロゲー＝美少女ゲームに関しては家庭用ゲーム機随一の充実ぶり。当然、ユーザーもそっち方面の方が多いんですね。3日前に洗ったっけなあという手入れゼロの直毛ヘアに、近所の商店街で購入のトレーナー＆なんとなくイカ臭そうなブランド不明ジーンズというのが王道。当然、アニメとアイドルにはめっぽう強く、美少女ソフト、同人ソフトもイケるクチ。日ごろは無口だが、相手が同好の士と知るやいなや、これみよがしのテクニカル・タームでゲームのディテールをまくしたてるのがおちゃめ。でも最近はおたくもこぎれいになってきてるので、そこまでイッてる人はけっこう貴重。ぜひこのスタイルを貫いてほしいものです。えっ？ セックス？ やだなあ、もち童貞ですよ。

このソフトで開運！

『ドラゴンナイト2』

（NECアベニュー／￥7，400）

98版エロゲーの伝説的傑作＝ドラゴンナイトの移植版。やっぱし、ギャルものあってこそのPCエンジン。〝ごほうび〟（ゲームが進行するごとに観れるエッチ画面）の過激度が抑えられているのが残念だが、美少女ゲーム界のドラクエといわれるRPGを家庭用ゲーム機でプレイできるしあわせはでかい。

『超兄貴』

（メサイヤ／￥7，200）

どっからどうみてもハード・ゲイにしか見えないお兄様（プリプリのオシリをチェック！）が大活躍するシューティング・ゲーム。日本ゲーム界初（？）のホモ・ゲーといっていいようなあやしい世界なのだが、なぜか子供にもウケまくり、最近のいちばんのヒット作になってるところがPCエンジンらしいかも。

『トップをねらえ！～GUN BUSTER Vol．2』

（リバーヒルソフト／￥7，200）

同名の大人気オリジナル・アニメ・ビデオをアドベンチャー・ゲーム化したもの。デジタルコミックと呼ばれるこうったソフトは基本的にはマニア向けだが、野次馬根性で観いてみるのもいいかも。ゲーム性はほとんどなく、選択肢を選びストーリーとグラフィックを楽しむ一本。



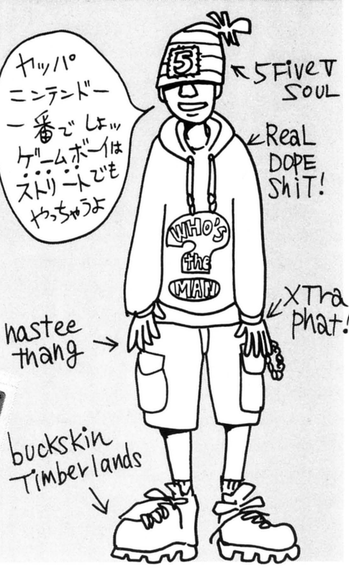


●ゲーム界のウォークマン。8ビットにモノクロ液晶、とスペックは物足りないが、ルックスと値段がストリート感覚をくすぐる。

ストリート・ギャングのゲームボーイ

生まれながらのストリート。タフじゃんヘヴィじゃん！

近ごろ、キリンレモンのCFに出てるヒップホップっぽいガキども。あいつらでしょう、ゲームボーイは。ぶかぶかバスケショーツとパーカー、キャップが必須アイテム。スケボー&3on3バスケの合間に路上でプレイするストリート派。でも、ほんとに路上でゲームするのが楽しいっていうよりは、そんなオレってヘヴィでタフじゃん、と悦に入ってるだけの陸ゲーマーも多し。なのでテクは塾帰りの小学生のほうが数段ウワテ。





『マイケル・ジョーダンONE ON ONE』（EAビクター／¥3、900）
外でやるならやっぱこれでしょ、のストリート・バスケ・ゲーム。

『ポピュラス外伝』（イマジニア／¥4、900）
あのポピュラスがプレイできる！ 神と悪魔のシミュレーション。

『星のカービィ』（任天堂／¥2、900）
最近いちばんのベストセラー。ストリート・ラヴァーズのお共には定番の一本。

●ゲーセンの感動をそのまま家庭に持ち込んだ強力マシン。ソフトが2万円以上、ハンパ気分じゃできない。図体のでかさもピカイチ。

カンサイ系武闘派のNEO GEO

ハデさとデカサじゃ天下一。押〜忍！

100メガショーック！ のキャッチフレーズからもわかるように、やたら大容量のソフトとドハデなグラフィックとで知られるこのマシンは当然、体育会系関西人。しかも、格闘系ゲームに気合い入れてる侠気バリバリのアニキたち。わしらのゲームはとるかとられるかじゃけんのう、と「ゲーム道」を極める。ゲーセン時代の補導歴でオトコの格がきまる。車は渋目シャコタンのセドリック。セックスはソープ一本!?





『竜虎の拳』（SNK／¥28、000）
100メガショック第1弾として登場の格闘アクション。フロッピー100枚分の気合い！

『ファイヤー・スープレックス』（SNK／¥28、000）
ゲーセンで話題のプロレスゲームの移植版。凶器で殴りまくると流血の快感！

『ビューポイント』（SNK／¥25、000）
斜めスクロールを採用したシューティング・ゲーム。爆発が花火みたく鮮やか。

「ハマる」というのは「われを忘れて」夢中になることである。
すなわち、どこからどこまでが自分で、どこからどこまでがゲームのキャラクターなのか、区別できなくなっている状態である。
そのとき、僕たちはマシンとの一体感、そのめくるめく快感に溺れている。
そして、ゲームに長時間ハマったあとに眠ると僕は、必ずといっていいほど、「機械とセックスする夢」を見てしまう。
たとえば……夢の中の僕は、全裸でマッキントッシュ・クワドラ９５０の本体に、覆いかぶさっている。彼女の表面を手のひらで撫でまわし、その冷たく、すべすべした肌触りを愉しんでいる。
そしてディスク・ドライブのスロットをおもむろにぐぃ、と指で開き、ペニスをそこに突き立てる。
彼女の内部は、やけどしそうに熱い。腰を動かすと、ギシギシと、アエぎ声がする。
そこは、固く荒い部品の迷路だ。基盤の、ハンダのケバがずりずりと僕の肌を削る。無数のＲＯＭの裏に剣山のように生えているとげとげが、充血したペニスの先端にブスリブスリと突き刺さる。
やがて、スロットの奥はケチャップまみれのフランクフルトのようにほどよくヌルヌルになってくる。なおも激しく腰を動かす。肉と、血と、銅線と、ＩＣチップとモーターとプラスチック基盤が、ぐちゅぐちゅぐちゅぐちゅと溶け合いはじめる。
そして僕は、ああ気持ちいい、ああもう辛抱できなくなって……夢精しそうになって目が覚めるのだ。
ほかにも、自動車に騎乗位で責め立てられたり（重い）、冷蔵庫にフェラチオさせたり（冷たい）、そんな夢を見るのである。
このあいだ、業界の仲間たちと飲み屋でバカ話をしてるとき、勇気を出してこの話を告白してみた。すると、驚いたことにみんな口を揃えて「俺もだよ！」というのである。
どうも、このテの奇妙な淫夢は、コンピュータやゲームソフトにかかわっている業種の人間に共通した現象のようだ。
これは、母親や妹を犯したり父親を殺してしまったりする夢と本質的には同じものではないだろうか。つまり僕たちのＤＮＡの奥底に刻み込まれている本能的、潜在的欲望が眠りの中で目を覚ましているのである。
人類は、深層心理下で「機械とのセックス」を志向しているのである。マシンに囲まれて暮らしている人々は、その欲望をもうそろそろ押え込むことができない。辛抱たまらず意識の表層に浮び上がってきたものを『夢』と知覚してしまうのである。
僕は、近未来には、人間と機械が特殊な、親密な関係を結ぶことになることを確信している。コンピュータ・ゲームが不思議と僕たちをひきつける理由は、そのあたりにあると思うのだ。

SIDE WALK

機械とセックス!!

渡辺浩弐（ハイテク・コメンテイター）



●わたなべ・こうじ●
ＴＶ「バーチャル情報局」（ＴＸ）レギュラー出演、「ファミコン通信」（アスキー）「㊙ＰＣエンジン」（角川書店）にて小説連載、その他各誌にて評論、エッセイを執筆。著書に「モニター上の冒険」（宝島社）「Ｍの暗号」（メディアファクトリー）がある。

TOKYO GAMERS' WALKER

[おカルト・ガイド]ニンテンドー世代のパラダイス・シティ

サイバー都市アキバへGO!!

アジアを代表する電脳サイバー・シティ
〝秋葉原〟をゲーム・ソフト求め彷徨う!

構成・文/K.K.LAB. 撮影・イラスト/井上三太

東京。トーキョー。TOKYO。このどこまでも無限大に有機的にふくれ上がってく、ニッポンの〝寄生獣〟を象徴する街ってどこだろう。新宿? 渋谷? 青山? 銀座? 永田町? もちろんそれもアリだけど、でもでもアキバにゃかなわない。日本語・英語・ハングル・極彩色のネオンがまたたくビル群の下で、おたくから新婚カップル、イラン人、ありとあらゆる人種がひしめきあう。最新型のパソコンから無数の電脳洗濯機や電脳冷蔵庫、快楽のデータをギシギシに詰め込んだテクノ・ドラッグ=ゲーム・ソフトが売り買いされる。世界に誇る〝メイド・イン・ジャパン〟のすべてがわずか500メートル四方の街に集積しているのだ。『ブレードランナー』のロスの街をもはるかにしのぐ、アジアを代表するサイバーシティ。そんなアキバの思いっきりカルトな魅力だけを厳選紹介! これで君もパワー・アキバーだっ!?











一般の美少女ソフトじゃあきたらない熱心なファンで「メッセサンオー」店内はいつもにぎわっている。ロリータ・タッチのソフトが多いが、中にはキンバク、カンチョーなどのSMモノも。この盛り上がりはリッパなカルチャーだ！

ウェルカム・トゥ・テクノ・ジャングル

JR秋葉原駅を降り立ったなら、ビギナーの君はまず、中央通りを渡って、JR総武線の高架線の右側に広がるエリアに足を踏み入れよう。中小規模のパソコン屋さん、オーディオ屋さん、そしてもちろんゲーム・ソフト屋さんがひしめいてる。ニンテンドー世代の僕らにとって、いちばんアキバらしいのがこの界隈なのだ。突然、八百屋さんみたいにして電子部品を売ってるお店『秋月電子』に出くわしたり、謎の呼び込み人がチラシまきしてたりするのも楽しいぞ！

秘かな愉しみ 同人美少女ソフトの園

ひとしきりアキバの雰囲気を呼吸したら、近ごろ話題の美少女ソフトの世界をのぞきに行こう！ 最近は一般誌に取り上げられるくらいの盛り上がりをみせてるこのジャンルだが、『メッセサンオー』はちょっとすごいぞ。ここは知る人ぞ知る同人ソフトのメッカなのだ。自主制作の美少女ソフトがアキバ1の品揃え。店内に足を踏み入れると心なしかオトコの体臭が鼻をつく。うっひょ〜、あることあること、〝アニメ顔でボディはドH〟系の女の子の画面写真のついたソフトが四方の壁にびっしり並んでる。メーカー製の美少女ソフトはゲーム性の部分も強いが、同人ソフトはとにかく美少女のかわいさ、過激度、スケベ度が命。ゲーム性は低く、そのものズバリ、というところが受けてるらしい。店内はマニアの男の子でいつもいっぱいだ。値段は1000円〜5000円くらい。PC98用が大半だけど、X68000用、FMタウンズ用もある。ちなみに、同人ソフトは当然、問屋さんのようなものがあるわけではないので、お店が独自で同人ソフトのサークルとコンタクトをとって仕入れてるそうです。

美少女ソフトならココ！ というお店をもう1軒。JR秋葉原駅のすぐソバ、『ゼット』をチェックしておきたい。ここは表通りから見るとふつうのゲーム・ソフト屋さんのように見えるんだけど、ずずずい、と奥に入ってみてほしい。小さな店内に

サイバー都市アキバへGO!

Electric Wonderland アキバMAP





ツクモパソコン本店
ラオックス ザ・ゲーム館
ラオックス ザ・コンピュータ館
ソフマップ11号店
東京ラジオデパート
ソフマップ3号店
オノデン本店
三菱銀行
九州じゃんがららぁめん
ステップマックランド
ソフマップ8号店
ソフマップ9号店
ZERO
U-MAC
メッセサンオー（海外）
ソフマップ2号店
ソフマップ1号店
ソフマップ本店
ツクモ8号店
メッセサンオー（同人）

中央通り

ゼット
ラジオストア、ラジオセンター・電波会館
ナカウラ2号店
ロケット5号店
ナカウラ本店
ヤマギワ本店
サトームセン
ロケット6号店
ヤマギワ・テクニカ
ミナミムセン
T-ZONE
マハーポーシャ（6F）
マヤ電機
メッセサンオー（基盤）

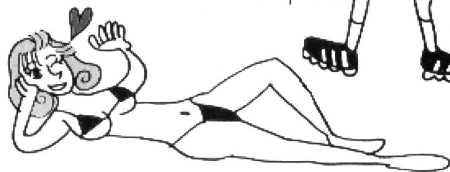
P

PARKING

JR Akihabara Station









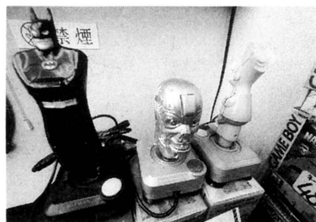
必殺解析堂改造シリーズは「ゼット」でしか手に入らない

各種美少女ソフトがところ狭しと並んでいる。その充実ぶりもすさまじいが、それで驚いてはいけない。このお店には美少女ソフト・マニアはナミダものの名物商品＝〝必殺解析堂改造シリーズ〟(各1200円)があるのだ。「ああ!! 早く○○○な画面を○○○たいなどとおっしゃるあなた様にお送りするこのディスク、決してソンはさせません!!」なんつうタタキ文句のこのソフトは市販の美少女ソフトと組み合わせて使うことによって、いちいちゲームを解かなくてもいきなりH画面だけを見れてしまうというもの。あわてんぼのスケベさんにはぴったりだ！　が、まったくこの世界の奥の深さには感動するやらアキレるやら。(笑)

トンガリ・ゲーマーなら海外ソフトをチェック!

音楽マニアが輸入盤屋さんに入りびたるように、先端はしってるゲーマーは輸入ソフトに鋭くチェック入れたい。ここでのオススメ・ショップもやはり『メッセサンオー』。べつにお金もらってるわけじゃないスよ。スーパーNES(スーファミ)やジェネシス(メガドラ)のソフトが揃ってる。どちらも日本のものとはカートリッジの形状が少し違うが、専用のアダプタを使えばばっちりつながる。日本ではまだ発売されていないスーパーNESの『ドラクエI・II』や、アメリカ・オリジナルの『マリオ』関係のソフト、微妙に違う『ストII』などなど、新しいモノ好きのココロをくすぐりまくるのだ。そして『GAME GENIE』というアヤしいゲーム改造アダプタも売ってる。これはスーパーNESにつなぐことで、ゲームの機能を強化することができるマシン。たとえばシューティング・ゲームで連射が可能になったり、『ストII』で簡単に〝波動拳〟が出せるように改造できてしまう。某大手ゲームメーカーから告訴されてるとかいう噂ですが。

また、もっとハマってるゲーマーさんはキバン屋さんに出入りする。ゲーセンに置いてるアーケード・ゲームの基盤を売ってるお店だ。いくつかあるけど、やはり天下の『ソフマップ』や、ここでも『メッセサンオー』が強い。『ボックス』と呼ばれる基盤を動かすためのハードが3万円から。基盤は安いものなら3000円、『ストIIダッシュ・ターボ』などになると16万円なんて値段がついてる。アーケード・ゲームの筐体(きょう)についてるイラスト・ボードもおフェチな2500円から。



フェチ心くすぐるジョイスティック

パーツ屋さんはテクノ・マンダラ

アキバには日本のハイテク産業を支えるパーツ屋さんがひしめいてるゾーンがいくつもある。いちばん有名なのが『ラジオセンター』。JR秋葉原駅を出てすぐの総武線の高架下にたたみ2畳～4畳分くらいの小さな電器店がぎっちり詰め込ま


テクノ・マンダラ！　「ラジオセンター」界隈はこんなお店がいっぱい

サイバー都市アキバへGO!


ほとんどアート！のアンティークラジオ（「キョードー」）



アーケード派ゲーマーなら部屋に飾りたいプレート

れた建物がある。ここはほんとは『ラジオセンター』『ラジオストア』『野村電気ホール』『電波会館』の4つに分けられるのだけど、同じ建物のなかにあるので、ふつうは『ラジオセンター』と呼ばれてる。とにかくこの密度たるや、テクノの九龍城とでもいいましょうか、初めて足を踏み入れた人にとっては強烈なカルチャー・ショック。チップや抵抗、プラグ、スイッチなどが無数に並ぶ姿は圧巻！&サイケ！　なにがなんだかわからないけど、でも愉しいのだ。

そして2階へ上がる階段の踊り場に神棚が祭られてるのを見逃すな。東洋的な信仰とハイテクの同居。うおぅ！　これぞまさにサイバー・パーンク!!　と狂喜してしまうかっこよさなのだ。ぜひ一度参拝したいテクノの神様である。

で、次によく知られてるのが『ラジオデパート』。ここもやはりテクノ九龍城だが『ラジオセンター』よりクロウト率高し。そして、ここには知る人ぞ知るアンティーク・ラジオの宝庫みたいなお店があるのだ。3Fにある『キョードー』には国内外の真空管ラジオがたくさん並んでいる。さらに蓄音機や古い電話など、美しいレトロ電気製品がいっぱいだ。バスチーユ牢獄の鍵（複製・2万9000円）というのもあったけど、いったいだれがなんのために買うんでしょうか。

信じる者はトクをする!?　麻原導師の激安パソコン店

さてさて、それでもまだあきたらないという欲ばりな君に、刺激的なアキバ最新スポットを紹介しよう。

その名は『マハーポーシャ』。何語なんだかわからない名前のこのお店、なんとあのオウム真理教の麻原彰晃が経営するDOS/Vパソコン・ショップなのだ！　中央通りを末広町に向かって歩いて行くと、パソコンを型どった妙な帽子をかぶったお兄さんたちが、ノドがつぶれるほど大声でなにかにとりつかれたように『日本一安い！』とかガナってるのに出くわすはず。OGISOビルの6階にある店内はビジネスマンや大学生でそこそこの賑わい。べつに霊感商法やってるわけじゃなく（失礼！）、486SX/25MHzのマシンがなんと66%引きの7万3600円!!と確かにジンジョーでなく安いのだ。ただ、スキンヘッドの店員さんがいるのがちとコワイ!?

＊

——というわけで、ほーんと、アキバは奥が深い。出かけるたびになにか新しい発見がある。コード化された欲望がうごめくこの街は、僕らの脳ミソのシナプスのように、快感情報が走り抜ける回路なのだ。

さあ、次の日曜日、あのコを誘って、アキバへGO！

「マハーポーシャ」のチラシ。日本一安い！　は嘘じゃない

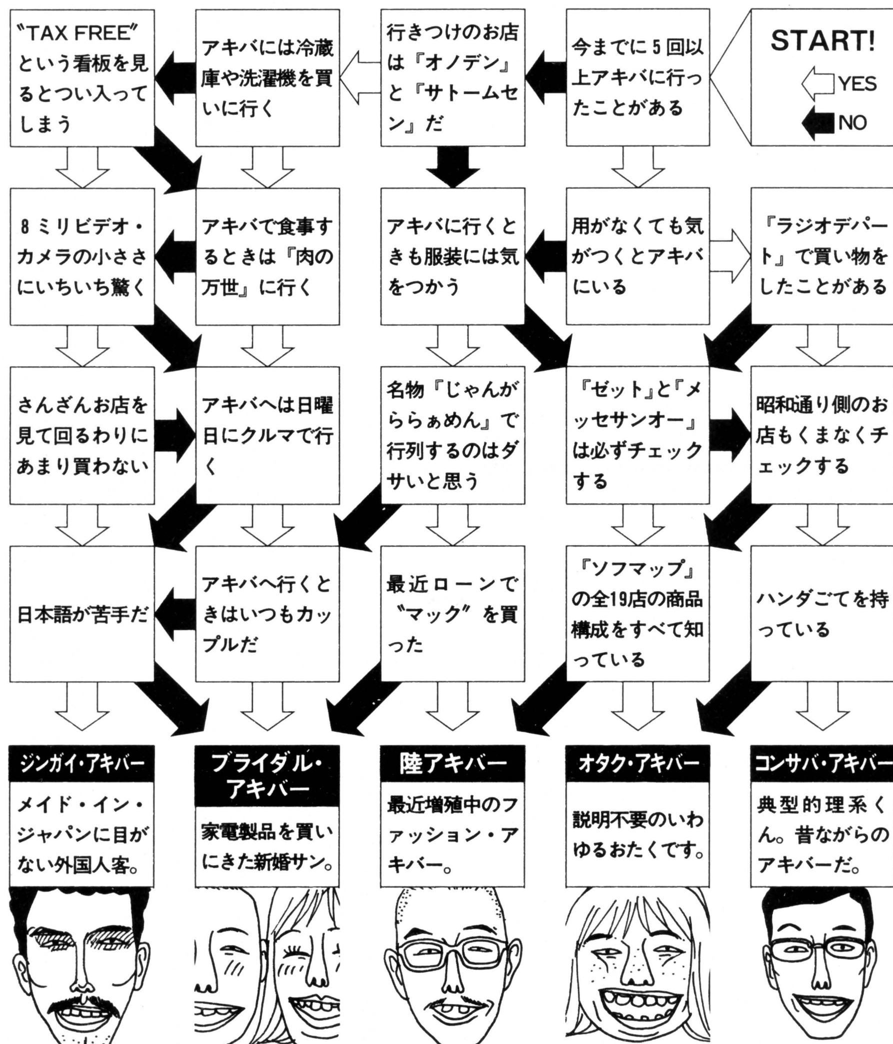
＊『メッセサンオー』（☎03-3255-3452/通販は扱わず）

CHECK YOUR AKIBER'S STYLE!

チャート式でテッテー診断

キミのアキバー・スタイルは?

ハイテクのるつぼ＝アキバは"人種"のるつぼでもあるのだ。
キミのアイデンティティをチェック、イカしたアキバーを目指そう!!



サイバー都市アキバへGO!

GOOD TIMES ROLL

ウワサで綴る ナムコフィーバーの顚末

かつて一世を風靡した
ナムコ製ゲームの数々。
その栄光の時代を回顧する。

構成・文／楡田理子

日本のビデオゲーム創世期を、イマジネーションと若さで終始リードしつづけた株式会社ナムコ。その奇抜かつフレンドリーな作品群は、業界にナムコ神話を、全国にナムコ信者を生み出し、'80年代前半から〝ナムコフィーバー〟を巻き起こした。ゲーム情報誌やパソコン通信などの情報網が充実していなかった〝口コミの時代〟に、不思議とだれもが知っていた、ナムコゲームについてのウワサの数々を羅列していくことで、その異常な人気ぶり、熱狂ぶりをいま一度振り返ってみたい。

1979

『ギャラクシアン』誕生——日本中が『ギャラクシアン』に熱中しただけに、日常の話題となる頻度が多く、全国的なウワサがいろいろと生み出された。

●『スペースインベーダー』より面白い、『ギャラクシアン』というゲームがある。

●『ギャラクシアン』の自機（正式名称はギャラクシップ）の黄色い先端部分は、まだ発射していないミサイル弾なので、その部分に敵が接触しても死なない。

●『ギャラクシアン』で、いままでクリアーしたステージ数を表示する旗。9面までは小さな旗が面の数だけ並んでいくが、10面になると大きなひとつの旗にまとめられる。続けて100面までガンバルと、もっと大きな旗が出現するらしい。【解説】このウワサはウソ。実際は、最高で48面までしかカウントしてくれない）

★『ギャラクシアン』

ナムコを一躍有名にした、『スペースインベーダー』（タイトー）タイプのシューティングゲームだ。カラフルで美しい画面と、曲線を描くように滑らかに動く敵が、多くの人の心を魅了。喫茶店などにも数多く設置され、第2次インベーダーブームを築き上げた。ちなみに、背景とキャラを重ね合わせる手法（オブジェ）を使った最初のゲーム。'79年。

『パックマン』フィーバー——すがやみつる氏の大人気コミック『ゲームセンターあらし』を情報源に、小学生たちがウワサの伝道師として活躍した。

●『パックマン』は、昼休みの食事中に、1ピースだけ切りとられたピザの形にヒントを得た、ナムコの社員が制作した。（【解説】当時、開発部にいた岩谷氏の実話）

●アメリカでは『パックマンフィーバー』というレコードが発売され、ゴールドディスクを獲得した。（【解説】これをはじめ、キャラクター商品は400種を越えていた）

●パックマンは、壁に背を向けて止まることができるらしい。（【解説】パックマンは、一度動き出すと壁にぶつかるまで止まることができない。彼は前進しかできないので、当然、壁には正面からぶつかって止まるワケだ。だが、ぶつかる瞬間に逆方向を向かせて止めるという高等テクニックを、ごく一部のプレイヤーがマスターしていた）

●『パックマン』には攻略パターンが存在し、それさえマスターしてしまえば、死ぬことなく永久に遊ぶことができる。（【解説】マップ上をこういう順序で移動すればミスしないというパターンは、確かに何種類も見つかっている。だが、『パックマン』自体は256面までしかなく、到達すると強制的に終わってしまう）

●『パックマン』で出現するフルーツターゲットのなかには、『ギャラクシアン』のボスやカキ氷（地域によってはご飯）などのヘンなものもある。（【解説】エサを80個食べるたびに果物が出現し、これを取るとボーナス点がもらえる。ウワサどおりフルーツ以外のものもあるが、カキ氷と呼ばれていたものは、じつはベルなんだそーだ。見えねー）

●パワーエサがハートの形をしている『パックマン』がある。（【解説】パワーエサは大きな丸。ハート型のものは『スキャンダルマン』というコピー作品だ。当時は『パックマン』などの人気ゲームをパクッたコピー作品が氾濫していた）

●主人公が女の子のパックマンになっているバージョンがある。（【解説】アメリカで発売された『ミズパックマン』のこと。日本には正式輸入はされていない）

★『パックマン』

世界中で大ブームを巻き起こしたキャラクターゲーム。モンスターを避けつつ、マップ上のエサをすべてパックマンに食べさせれば面クリアー。パワーエサを食べれば、モンスターに復讐することもできる。アメリカではアニメも放映され、〝80年代のミッキーマウス〟と呼ばれるほどの人気ぶりだった。'80年。

★『ラリーX』

敵の赤い車の追跡を、煙幕などで振り切りながら、マップ上のすべての旗を車で集めていくゲーム。旗や敵の位置は、レーダーでおおまかに把握することができる。なお、〝スペシャルフラッグ〟と呼ばれる旗は、これ以降ナムコのいろんなゲームで隠れキャラとして活躍することに。'80年に発表されたが、'81年に出た改良版『ニューラリーX』のほうがヒットし、広く知られている。

★『ギャラガ』

『ギャラクシアン』の二番煎じといわれながらも、それ以上の人気を集めた秀作。敵のトラクタービームに捕まって、捕虜となった自機を助け出すと、合体してパワーアップすることができる。また、このゲームから2発続けて射撃することができるようになり（これ以前は弾が敵に当たって消えるまで、次の弾を撃つことができなかった）、連射テクニックが重要となってくるのであった。'81年。

1981

『ギャラガ』登場――ゲームを解析しながら遊ぶ上級プレイヤーが増加。まだ〝ウマイ子供〟がイニシアティブを握り、マル秘テクなどを探した時代だ。

●**BGMの違う『ラリーX』がある。**【解説】有名な「てれれれってーてれれれれってー」というBGMがあるのは、後発の『ニューラリーX』のほう。P.67の注釈参照）

●**『ギャラガ』で、捕虜になった自機を捕まえている敵たちを、編隊飛行する前に撃破すると、自機が消えて合体できなくなる。**【解説】消えた自機は次の面で再び出現）

●**『ギャラガ』の敵に、弾を撃たせなくする技があるらしい。**【解説】任意のステージで、敵を1匹だけ残し、その攻撃を延々と避け続けていればオーケー。ただし、延々というのは、具体的には30分以上もの長時間である）

1982

『ディグダグ』ブーム――戦略的な『ディグダグ』の大ヒットで、上級プレイヤーが次々と新しい技を生み出した。技の盗みあいが〝情報交換〟だった。

●**『ディグダグ』で地面を全部掘りつくすとっ！……べつに何も起こらない……。**

●**『ディグダグ』では、ポンプで膨らませた敵を通過することができる。**【解説】この現象が、その後生み出された数々の技の基本。ちなみに『ディグダグ』には、〝陰険撃ち〟〝目変化撃ち〟〝プクプクポンッ〟〝チクと刺し〟〝プッと刺し〟〝陰険落とし〟〝タイミング目変化落とし〟〝病気掘り〟〝重病掘り〟〝パラライザー横撃ち〟などなど、『ストリートファイターII』（カプコン）の〝起き上がりアッパー昇竜〟も真っ青の、ワケのわからない名前の技がたくさん存在する）

●**『ニューディグダグ』という続編がある。**【解説】『ジグザグ』というコピー作品の続編！『ニュージグザグ』とのカン違い。パワーアップアイテムが出たりした）

★『ディグダグ』

敵を、ポンプでふくらませて破裂させたり、岩で潰して始末しながら、ひたすら地中を掘り進むゲーム。プレイヤーは高得点を得るためにさまざまな戦略をあみ出した。これらの技を紹介した『ディグショナリー』は、ナムコ発行の豆本の元祖であり、いまではプレミアつきだとか。'82年。'85年には地上に舞台を移した『ディグダグII』も出ている。

★『ゼビウス』

ビデオゲームを〝メディア〟として位置づけた、偉大なシューティングゲーム。ひとつの世界観を確立しているバックグラウンド（原作は3部構成のオリジナルSF物語）、美しいグラフィック、立体感のあるキャラクター、無機的なサウンド、数々の謎など、そのすべてが衝撃的な作品だった。デザイナーの遠藤雅伸氏は一躍時の人に。細野晴臣氏プロデュースによる『スーパーゼビウス』というレコードは出るわ、全ステージを収録したビデオは出るわの大騒ぎとなった。『ゼビウス1000万点の解法』というミニコミ誌も空前のヒット。'83年。

★『マッピー』

プレイヤーはネズミのおまわりさんとなって、ドロボウネコ〝ニャームコ〟の館に潜入。トランポリンなどのヘンな仕掛けに注意しながら、マイコンや金庫などの盗品を取り返していく。主人公のマッピーの正体は、じつは第2回全日本マ

ウワサで綴るナムコフィーバーの顛末

『ゼビウス』時代到来――ゲームは物語を持ち出し、高度なテクを必要としはじめた。このふたつをミニコミで解説する上級プレイヤー集団が目立った。

●**『ゼビウス』で、地上のなにもないところに爆弾を落とすと、塔のようなものが出現することがある。**【解説】あまりに有名な元祖隠れキャラ、ソルのこと。全部で45本。ほかにもスペシャルフラッグなどの隠れキャラが用意されている）

●**『ゼビウス』の浮遊要塞アンドアジェネシスの本名はアドーアギレネスだ。**【解説】『ゼビウス』の敵は、もともとの名前のほかにコードネームとニックネームを持っている。たとえばアンドアジェネシスは、ニックネームがマザーシップで、コードネームがアドーアギレネス。ゲームセンターの説明書きにはコードネームが使われていた）

●**『ゼビウス』のバキュラは256発撃てば破壊できるらしい。**【解説】もっとも有名なウソ。バキュラは破壊不能。256という数字がいかにもそれっぽいがウソだ）

●**『ゼビウス』プレイ中に、赤い犬が画面を横切ることがある。**【解説】超ごくまれに、異常動作などで出現するといわれている、伝説の隠れキャラ。バグで出た爆発マークだとか、お遊びでつくったキャラがそのまま残ったなどの諸説がある。このウワサを知っている人は相当いるが、犬を実際に見た人にはまだ会ったことがない……）

●**『ゼビウス』に、ギャラクシアンやギャラガの敵が出現することがある。**【解説】ホントは出現させるはずだったのだが、バグで出なくなってしまったらしい）

●**金色のアンドアジェネシスが登場する『ゼビウス』がある。**【解説】コピー品の話。爆発音が大きい『ゼビオス』や『バトルズ』は、コピーのクセに大変有名だ）

●**『マッピー』のBGMには歌詞がある。**【解説】ナムコの広報誌『月刊NG』にて、「ボクはマッピーマイクロポリス……」なる歌詞が公表された）

●**『マッピー』には実際に使用されていない効果音がある。**【解説】別に『マッピー』じゃなくてもよくあることだが、なぜかこれだけが有名。使われてない音は3つ）

●**『ポールポジション』のニセモノが氾濫している。**【解説】もちろん、看板が国旗に変

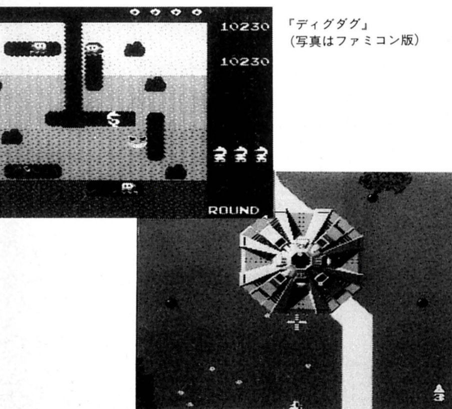
イクロマウス大会で登場した、マイコン搭載の迷路脱出ロボットである。'83年。

★『ポールポジション』

日本一有名なレーシングゲーム。まず'82年に『ポールポジション』が、そして'83年に改良版の『ポールポジションII』が登場した。富士や鈴鹿が走れる後者は、いまでも現役の超ロングセラー。

★『リブルラブル』

2本のレバーを使ってヒモを操作し、画面の一部を囲んで遊ぶ斬新なゲーム。囲んだ位置によっては宝箱が出現し、宝物探しのワクワク感が体験できる。また、あるキャラをすべて捕まえると〝奇跡〟が起き、美しいビジュアルシーンを見ることができるなどの楽しい仕掛けがいっぱい。だが、複雑なルールが理解されず、マニア受けで終わった。'83年。



「ディグダグ」（写真はファミコン版）

「ゼビウス」（写真はPCエンジン版）

わっているなどのコピー品もあったが、多くはきょう体だけ『ポールポジション』で、中身がほかの新しいレーシングゲームに変わっていた場合だろう。いまでも見かける）

●**『リブルラブル』のファンタジーという〝奇跡〟はスゴイらしい。**（【解説】〝奇跡〟とは、ある条件を満たすと起こる現象のこと。全6種類。このファンタジーはもっとも見るのが難しいうえに、もっともガックリくる内容だった。ナムコの豆本『バシシブック』にコレだけが掲載されていないことから、期待によるウワサが広まったが……）

●**『リブルラブル』のBGMには歌詞がある。**（【解説】ナムコ提供の深夜番組『ラジオはアメリカン』で流れたため、全国的に有名。「リブルとラブルでかーこんで……」）

1984

『ドルアーガの塔』出現──隠しアイテムなどによる謎解き主体のゲームの登場で、ファンジンが大活躍。ファミコン人気をきっかけに情報誌も充実の兆し。

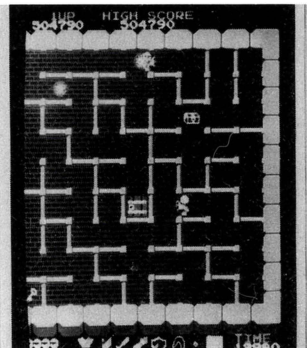
●**『ドルアーガの塔』を最初にクリアーした人は20万円注ぎ込んだらしい。**（【解説】このゲームをクリアーするには、各面の隠れ宝物を取ることが必要だが、そんなことは説明書にひとことも書かれていないうえに、出現方法が大変イジワルだった。たとえば29階ではレバーを右回りに3回まわすといった感じで、各面によって違うため、全部解明するのは不可能に近い。だが、20万も使ってそれを成し遂げたヤツがいた……）

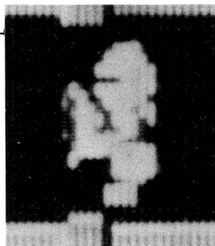
●**『ドルアーガの塔』の25階に宝箱が出現しないのは、このゲームの開発コードが〝V25〟だったからである。**（【解説】実際のところは単なるバグだったらしい）

●**『ドルアーガの塔』の60階で主人公の助けを待っているヒロイン、カイはかわいくないらしい……。**（【解説】下の写真を見てやってください……。苦労したのに……）

●**『ドルアーガの塔』の59階で待ち構えるボスのドルアーガは、どうやらバカらしい。**（【解説】ひたすらクルクル回り続けるドルアーガに、ボスの風格などみじんもない。テーマ曲に「ドルアーガクルクルクルクル……」などの歌詞がつけられ流行した）

●**『ドルアーガの塔』で、ボタンを押しながらスタートボタンを押すと、その直前のプレ**





「ドルアーガの塔」と、ウワサのヒロイン・カイ

©ナムコ

★『ドルアーガの塔』

宝箱のアイテムを取って、主人公のギルを成長させるという、RPGの要素が加えられたアクションゲーム。ギルは、とらわれのヒロイン・カイを救うため、60階建ての塔の頂上を目指す。遠藤氏の作品。当時のゲーマーたちは、宝箱の出現法をほかのゲーマーに盗まれないよう、

イで進んだ階のうち、どこからでもコンティニューできる。【解説】いわゆる〝裏ワザ〟で、広く知られている。ゲームセンターのゲームにしては珍しい）

●**パックマンの隠し妻と子供発覚！**【解説】『パックランド』のオープニングシーンで見ることができる。原作となったアメリカのアニメでの設定だ）

●**『パックランド』のモンスター、ピンキーはオカマだ。**【解説】『パックマン』でのピンキーは、まつげの長い女性だった。だが、『パックランド』ではオスに……）

●**『パックランド』のアーティスティックポイントは、じつは最低の10点を取るのがいちばん難しい。**【解説】何面かをクリアーするごとに始まるブレイクタイムで、タイミングよくジャンプすると、最高7650（ナムコ）点のボーナスがもらえるのだ。だが、最高点は確実に取れるものの、一度も10点を見ることのできない人のほうが多い）

●**『パックランド』でハイスコアを取り、名前を入力するときに、あるスタッフの名前を入れると、ネオンサインのようにカラフルに光るらしい。**

●**『パックランド』にはバグがない。**【解説】キャッチコピーが「不思議なことが当たり前」のため、バグさえも〝隠しフィーチャー〟で通っている。ズ、ズルイ！）

●**『グロブダー』は『ゼビウス』の続編らしい。**【解説】『ゼビウス』に登場した敵を主人公に起用しただけで、関連はない。ちなみに、『ゼビウス』の自機・ソルバルウは、当初グロブダーと呼ばれていた。しかも、グロブダーという名前は黒豚からきている。なんでも濁点をつければカッコよくなると、遠藤雅伸氏がのちにアツく述懐している）

●**『グロブダー』では遠藤雅伸氏の声が聞ける。**【解説】各ステージ開始時に、「ゲットレディ」としゃべっているが、どーしても「のっぺらぎー」としか聞こえない）

1985〜

祭りは終わった——設定やルールが複雑化した結果、ビデオゲームは完全にマニアのものに。やがて口コミの時代は終焉を告げ、ナムコ神話は風化していく。

ダンボールでモニターを隠して遊んでいた。異常だったよな〜。'84年。'86年には60階から地上へと戻る続編「イシターの復活」も登場。やはり謎解き要素満載で、カイも操作することができた。また、業務用ゲームとしては初めて、パスワード機能がついていた。

★『パックランド』

アメリカの人気アニメをゲーム化。迷子の妖精をフェアリーランドに送り届けるため、パックマンが街を、森を、山を大冒険。風船や花などのかわいい隠れキャラがたくさん用意されていた。キレイな絵と音楽が秀逸。ボタンで移動する操作方法が異様。'84年。

★『グロブダー』

『ゼビウス』の敵キャラだったグロブダーが、自機として活躍するシューティングゲーム。バトルフィールドにいる敵を全滅させるのが目的だ。全99面。これまた遠藤氏の作品である。'84年。

★『ドラゴンバスター』

主人公が成長するという、RPGのエッセンスが加えられたアクション大作。ドラゴンにさらわれた王女セリカを助け出すため、魔物の住む墓場や洞窟を突破しながらドラゴン山を目指す。剣と魔法のファンタジー世界の物語。'85年。



ウワサで綴るナムコフィーバーの顛末

●『ドラゴンバスター』のヒロイン、セリア姫の服ははぎ取ることができる。【解説】あるアイテムを取って助けるとビキニやバニーにはなるが、裸にはならないってば)

●『ドラゴンバスター』のドラゴンを眠らせる方法があるらしい。【解説】ウソ。眠っているかどうかは、ランダムで決定されるという話だ)

●『ドラゴンバスター』は、企画段階では『ドラゴンクエスト』という名前だったらしい。

●日本一有名な無敵技は、『メトロクロス』の〝ライン合わせ〟である。【解説】主人公にタイルとタイルの間を走らせる技。タイルの継ぎ目の部分は無敵ゾーンなのだ)

●『バラデューク』では最初に「ワテは怪物ランド」としゃべる。【解説】正解は「アイムユアフレンド」。決してそうは聞こえないが、「ワテは……」とも聞こえないぞ)

●『スカイキッド』の自由の女神の服は、はぎ取ることができる。【解説】下のほうを通過すると、裾がめくれあがるだけだってばっ)

●『スカイキッドDX』のデモプレイ中にボタンを押すと、音を出すことができる。

●『イシターの復活』には、エロ本アイテムがあるらしい。【解説】男性キャラのギルには取れるのだが、女性のカイには取れない本のことだろう。ライブラリーにある)

●『源平討魔伝』の制作中、制作スタッフたちの間で怪奇現象が続発。平家の武士の亡霊たちの呪いではないかといわれている。【解説】実話だとか。ゾーッ！)

●1993年。1983年に創刊されて以来、ナムコフリークの情報源かつ心のよりところとなっていた、ナムコの広報誌『NG』が、ついに廃刊になるという話である。

★『メトロクロス』

制限時間内に、落とし穴や巨大アルミ缶などの障害を避けながらゴールまでたどりつけばオーケー。未来的な建物の中をひたすら走り続けるゲーム。'85年。

★『バラデューク』

モンスターに侵略された異星人の星を助けるために、敵の要塞に単身潜入する女性を描いたアクションシューティング。不気味なグラフィックが特徴。'85年。

★『スカイキッド』

左方向にスクロールする珍しいシューティング。ナムコ初の、ふたりで同時に遊べるゲームだ。隠れキャラクター満載の明るい内容だった。'85年。翌年には改良版の『スカイキッドDX』も出た。

★『源平討魔伝』

源頼朝に滅ぼされた平家の恨みを晴らすため、地獄からよみがえった平景清が暗躍するアクションゲーム。その和風のグラフィックが三重にスクロールするさまと、とんでもなく大きなキャラクターに、ただただビックリさせられた。ナムコ黄金期末期の傑作。'87年。

海外ゲーム事情

ガイジンノゴラク

最初のビデオゲームは、'60年初めにつくられた『スペースウォー』というシューティングゲーム。"ガイジン"の手によってゲーム文化は幕を開けたのだ。

文／斉藤伸

●ガイジン様がつくったビデオゲーム

驚異的な発明からゲンナリするほどくだらないモノまで、多くのものはガイジン(1)がつくっている。グーテンベルグだってノイマンだってチューリングだってゲイツだってみんなガイジンだ。そりゃそうである。日本人とガイジンでは、当たり前だが頭数が違う。それに、ガイジンは大陸に住んでるのに、日本人は孤島だ。それから戦争とか資源とかクルマとか食事とかクジラとか。日本人には不利な要素が多い気がする。(2)まあとにかく、いろんな要素が絡まって、どういうわけかいろんな発明はガイジンがしている。

コンピュータゲームだってガイジンがつくった遊びなのだ。そう、アタリ社(3)を創設したので有名なノラン・ブッシュネルというアメリカ人が最初のビデオゲームをつくったのだ。最初の、というとちょっと語弊がある。最初の業務用ビデオゲーム(4)をつくったのだった。で、最初のビデオゲーム、いや、コンピュータゲームはだれがつくったのかと調べたら、あらまあ、やっぱりアメリカ人のハッカー(5)だった。やはりガイジンがつくったということになる。

あの有名なファミコンゲーム『ドラゴンクエスト(6)』の元は、『ウィザードリィ(7)』と『ウルティマ(8)』というゲームだといわれている。このふたつのゲームのいいところだけを取って、それから日本人向けのシナリオをくっつけたらヒットゲームができたと。この『ウィザードリィ』と『ウルティマ』もやはりガイジンがつくったゲームだった。やるなガイジン。

右を向いても左を見ても、たいていのモノはガイジン

(1) ここでいうガイジンとは、おもにアメリカとヨーロッパあたりに住んでいるアングロサクソンな人々のこと。ヒマラヤや南極、チベットなどわりと僻地的なところに住んでいる人やアジアの人はあまり含まない。

(2) あくまでも気がするだけなのだが、ゲームに関しては市場規模からハードウエアのトレンド、企業の力関係など、よいゲームをつくるという環境は、アメリカなどがやはり好ましい。

(3) ビデオゲーム黎明期にはこのメーカーの名前はトップブランドを意味した。現在はわりと幻のメーカー、もしくは伝説のメーカーというふうに思われている。

(4) ゲームセンターに設置する目的で作られたビデオゲームのこと。

(5) MIT（マサチューセッツ工科大学）のAIラボの学生。日夜コンピュータ（というより計算機）いじりに没頭していた連中だ。

(6) 日本の代表的なロールプレイングゲーム。漫画やアニメまでできたほどヒットしたゲームだ。このゲームをやりたくてカツアゲに走った小学生もいた。

(7) 剣と魔法の世界をテーマにした、サーテック社のロールプレイングゲーム。世界的にヒットし、現在も売れ続けている。

(8) 『ウィザードリィ』と並ぶヒットロールプレイングゲーム。オリジンシステムズ社製。

様の息がかかったシロモノだ。ことコンピュータゲームの世界になるとなおさら。いまでこそ日本は世界をリードするビデオゲーム量産国になったが、その基礎となるものの多くはすべてガイジン様がつくったといえる。日本人がおもしろがって徹夜でプレイしているゲームたちの産みの親がガイジンだとは!! 崇高なる純血民族日本人としては憤慨せざるを得ん!! とか思っちゃう人もいるかもしんないけど、まあまあ落ちついて。ここはひとつ開き直って、ガイジンが生み出したコンピュータ娯楽を見ていくことにしよう。

●ガイジンゲームの生い立ち

一発目のビデオゲームは、'60年初めにMITハッカーたちがつくった『スペースウォー』(9)というシューティングゲームだった。そのゲームが動いたコンピュータはディジタルエクイップメント社(DEC)の大型計算機で、MITの学生たちが勉強をほっぽらかしてつくったといわれている。世界初の有人宇宙船ヴォストーク1号によりガガーリンが宇宙飛行に成功しちゃったころで、ケネディが暗殺されたころでもある。ともかく、まだ日本では百円札を使ったりしてて東京オリンピックさえ開かれていないころに、アメリカにはなかなかおもしろい(らしいと伝えられている)ビデオゲームが存在していた。ちなみに、この『スペースウォー』専用のジョイスティックまであったというから驚く。

それから10年ほど経った'71年に史上初のマイクロプロセッサ(10)がつくられた。そしてそれを皮切りに、一気にコンピュータ文化は花開いた。とはいっても、おもにガイジンのまわりで花開いたのだが。

コンピュータゲーム文化はというと、これはまだまだマニアだけのもの(11)だった。なにせ、今のようにパソコンがあるわけではなく、コンピュータをいじろうと思ったら大学の研究室か企業に行くか、部品を買ってきてコンピュータを自分でつくらねばならなかった時代だ。

一般人でも楽しめるコンピュータゲーム文化が始まったのは、'77年以降だ。'77年にコモドール社よりPET2001、アップルコンピュータ社よりAppleII、タンディ・ラジオ・シャック社(TRS)よりTRS―80など、8ビットコンピュータが相次いで一般向けに発売されてから、ガイジンは本格的にコンピュータをいじくるようになった。

卵が先か鶏が先か、ではないが、'70年代後半にコンピュータが手に入ったのはよかったが、まだまだソフトウェアがなかった。つまりただの箱状態。で、ガイジンたちは仕方なく自分でプログラムをつくりコンピュータを利用したり、機種の違うコンピュータのプログラムを改造して自分のコンピュータ上で動くようにした。コンピュータユーザー=プログラマーという図式が当てはまった時代だ。また、コンピュータがバカ売れしてガイジンのソフトウェア市場が非常に大きくなったことから、プログラムをつくるガイジンたちは、みずからソフトウェアメーカーとなり利潤を上げていった(12)。

ガイジンはそうやって、自給自足でコンピュータゲームに親しんでいったのだが、もちろん日本人のなかにもガイジンと同じようにコンピュータゲームをしていた連中がいた(13)。'79年にPC―8001という日本製のコンピュータが発売され、日本にマイコンブームが起きた。ガイジンより2年遅れ、このPC―8001を使って日本

(9)宇宙空間を宇宙船が飛び、敵と戦うというシューティングゲーム。徐々にバージョンアップされ、ブラックホールによるリアルな引力まで再現されていたという。もちろんそれをプレイできたのはMITの一部の学生(と教授?)だけだった。

(10)インテル社製のi4004というチップ。一部市場にも出回り、これを手に入れて自作のコンピュータをつくってしまうガイジンも多かった。チップの開発に日本人が加わっていたことは有名。

(11)i4004を使ってコンピュータをつくり、そこでゲームを開発したという話は少ない。このころおもにコンピュータゲームをつくっていたのは、工科系大学の学生らで、大学の大型コンピュータ上でつくったという。

(12)当時、自作のプログラムを市販して大儲けするということも多かったという。一攫千金、アメリカンドリームがコンピュータ1台で実現できたのだ。

(13)ゲームだけではなく、各種プログラムを自作するという人も多かった時代だ。だが、しばらくすると各種雑誌やソフトハウスからプログラムを手に入れられる時代に入った。

のマイコン少年がゲームをするようになったのだ。

しかしこの2年という時間は大きかった。ガイジンはすでに多数のコンピュータゲームをつくっていたし、すでにソフトウェアメーカーの数も多くなっていた。また、'78〜'79年にかけては日本でインベーダーブームが起きていた。つまりすでにコンピュータゲームのバリエーションは数多く存在していたのだ。

そんな中で日本のマイコン少年の多くは、新たにゲームをつくるよりもむしろ、既成のゲームを目前のコンピュータでプレイするようになった。鶏も卵も、もうすでにあったというわけだ。

●ガイジンのアドバンテージ

日本でキューハチ(14)というパソコンが一般化したころ、ガイジンたちはIBM-PC/AT互換機(15)と呼ばれる世界標準パソコンを使いまくっていた。日本人はといえば、日本独自のパソコン(16)を使っていた。ことばやメーカーの壁など、いろいろ理由はあるのだが、ともかく日本ではこのAT互換機が流行ってなくて、いわばコンピュータの鎖国状態にあった。

これがまたコンピュータゲームのアドバンテージをガイジンに与えたともいえる。ガイジンたちは世界を舞台にしてゲームをつくっていたからだ。大きな市場を相手に次々と斬新なゲームを送り出す。日本では鎖国的に日本独自のゲームをつくる。世界市場と日本市場、世界的ゲーム人口と日本だけのゲーム人口。コンピュータゲームの進化に関しては、日本の環境はあまりよくなかったといえる。

少し前話題になったヴァーチャル・リアリティというやつもそうだ。つまり仮想現実感というやつで、画面に表示される絵柄が立体的だったり、画面上の出来事をあたかも体験しているような気分になれるアレだ。

アメリカの場合、軍用に開発されるテクノロジーのひとつに、飛行の疑似体験をするための装置があった。それはフライト・シミュレーターと呼ばれ、パイロットの飛行訓練のために使われている。それはまさにヴァーチャル・リアリティのカタマリみたいなもので、ギンギンの3D画面からヘッドマウント・ディスプレイまで、最新の技術がふんだんに盛り込まれている。いまでこそゲームのひとつのジャンルにもなっているが、元は戦争のためのテクノロジーだったというわけだ。そしてこのテクノロジーは国家予算で大規模に開発されていた。

コンピュータゲームとしてのフライト・シミュレーターが日本であまり人気が出ないのは、そのテクノロジーとリアルさにおいてアメリカなどよりずっとひけを取っているためだ。そりゃしょうがない。国家規模で開発されたテクノロジーが天下りしてゲームになっちゃったりするのだから、日本のメーカーがそう簡単に対抗できるはずもない。また、退役軍人や自家用飛行機を持っている人が多いのも、フライト・シミュレーターがガイジン受けする理由だともいえる。

●並々ならぬパワーとノリ

よく「日本のゲームは完成度が高い(17)」と漠然とした評論がなされる。これは裏返すと「日本のゲームは無難だ」というような意味でもある。ガイジンがつくったゲームは、ハッキリいって大胆過ぎて屈折し過ぎていてヤリ過ぎなのだ。だがそれこそガイジンの娯楽の凄まじくおも

(14) NECのPC-9800シリーズパーソナルコンピュータの通称。日本でパソコンといえばキューハチのことを指す。だが、最近では他社のパソコンやAT互換機なども増えてきており、状況が変わってきている。

(15) IBMが内部を公開したので、サードパーティはほとんど同じ機構のコンピュータをつくった。そのためIBM独自のコンピュータにはならず、互換機として全世界に広がっていった。現在でも世界一多く使われている種類のコンピュータだ。

(16) キューハチのこと。キューハチには優れた日本語環境が用意されていたので、日本の代表的なコンピュータになっていった。

(17) 多くのゲーム評論家がそう言う。事実、日本のゲームの多くは、だいたい平均点という感じでバランスが取れているものが多い。一方、ガイジンのゲームになるとひど過ぎるクソゲーから素晴らし過ぎて座り小便するほどのものまで幅広い。

しろいところである。

アタリ社が発売したVCS(18)という家庭用ゲームマシンがあった。元祖家庭用ゲームマシンのようなもので、超爆発的に売れ、「お家でコンピュータゲーム」というマイナーな文化をメジャーにした。VCSのヒットを追ってインテレビジョン、コレコビジョン、ヴェクトレックスなど、次々新しい家庭用ゲームマシンが発売され、全米は〝お家でコンピュータゲーム〟で過熱し、マイナーだったコンピュータゲーム文化が地位を上げた。で、この過熱が2年しないうちにすっかり冷めちゃうのがまたイイところなのだが、それはさておき、これらの家庭用ゲームマシンのなかでも超ユニークでヤリ過ぎのゲームマシンがヴェクトレックス（GCE社）だ。

ヴェクトレックスには9インチのディスプレイが内蔵されていた。家庭用のテレビなんか使わないで、ゲーム専用のディスプレイを使うのだ。さらに、その画面表示にはヴェクタスキャン(19)という方式が使われていた。この方式はオシロスコープや軍関連などで使われている方式で、描画は速いがコストがかかる。細かいことを書き連ねたが、要するにこのヴェクトレックスはちょっと行き過ぎのハイスペックだったのだ。クルマを選ぶときに「彼女とデートなのさ！　だから月までフッ飛んじまう5000ccのシェビーをくれ！」というような過剰さ(20)があってイカシた。この大陸的な加減知らずなところが、コンピュータゲームの世界のガイジンを物語っていた。

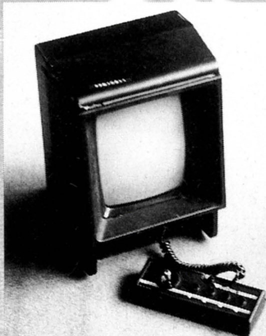
●豪快かつリアルなコンピュータゲーム

最近のガイジンのゲームで目につくのは、やはりヴェクトレックスのような勢いを持ったものだ。たとえばノヴァロジック社の『COMMANCHE MAXIMUM OVERKILL』。タイトルを訳すと「最大限の過剰殺戮、コマンチェ（ヘリコプターの名前）」とかになる。タイトルからして激し過ぎる。「殺して殺して殺して殺して殺そう」という、しっちゃかめっちゃかで露骨な欲望丸出しな感じだ。

ゲームの内容としては戦闘ヘリコプターで敵を殲滅するシューティングゲーム。ミサイルだの機関銃だので攻撃しまくって敵の戦車やヘリコプターをブッ壊しまくるという戦争しまくりのゲームだ。

なんだかイッちゃったマニアのためのゲームに見えるが、そのイキようが尋常ではない。一応作戦みたいなものに沿って行動するのだが、目的は大量殺戮。その大量殺戮の裏には自分がヤラレるという危機がなくては緊張感がない、ということで画面に表示される映像は見事なリアルさで満たされている(21)。山の谷間から浮上すると見えてくる敵基地、目の前を通りすぎる敵ヘリコプター、ミサイルが命中して爆発炎上する戦車。どれもがリアルな映像で構成されている。「敵をやっつけて気持ちよくなりたい」という欲望を最大限に満足させるべく、ゲームの各所に工夫がなされ、最大限のノウハウを投入している。

特定の欲望を解消させるためにあらゆる演出が施されたゲームなのだ。このゲームの作者に同調するような欲望がある者なら、興奮し過ぎて笑ってしまうほど痛快なゲームではある。そういう、ある意味でマニアックなゲームなので、べつの観点からすればバランスの悪いゲームといえるかもしれない。だが、そういった冷静さを欠いたような豪快さと短絡さに、ガイジン独特のパワーが



▲GCE社ヴェクトレックス本体

(18) アタリ社製のビデオゲームが家庭でもできるという点と、カートリッジを取り替えればいろいろなゲームを楽しめるということが売りだった。ゲームソフトによっては数百万本を軽く売った大ヒットゲームマシン。

(19) 一般のテレビやディスプレイはラスタスキャン方式。走査線によって描画する方式だ。一方、ヴェクタスキャンというのは点と点を結ぶ線を描く方式なので、一般のテレビやディスプレイなどに比べて描画速度が速く、くっきりした線画が描き出される。

(20) ヴェクトレックスは日本でもバンダイから『高速船』という名前で発売されたが、ハイスペックゆえに価格が高く、あんまり売れなかったらしい。

感じられるのも確かだ。

日本にはこういうドライブ感を持ったゲームがほとんどない(22)。どうしてだろう?

●そこにあるものがすべて

ガイジンのゲームはわかりやすい。たとえばルーカスアーツ社(23)がつくっている一連のアドベンチャーゲームはテレビを見ているような感じで、ゲームの要素のほとんどが映像で表現されている。画面を見ればゲームの世界で何が起きているのかが一発でわかるのだ。

一方、日本のゲームはそうでないものが多い。主流となっているコンピュータ(24)の問題もあるが、それにしても世界観がずいぶん記号化されているゲームが多い。

これは、ガイジンが雰囲気いっぱいの舞台演出をした演劇を好み、日本人が落語や能などを好むのに似ている。落語で一人芝居をする噺家の動きがガイジンには理解しづらいのに、日本人はそれを容易にかつ好意的に理解するということに。ともあれ、ガイジンがつくるゲームは隅々までリアルさに満ちている。想像の余地などないほど、映像的に綿密なのである。

たとえばインフォグラム社の『ALONE IN THE DARK(25)』。プレイヤーがルイジアナのとある屋敷に入り込み、謎の殺人事件を調査するうちにゾンビや化物と戦うというアドベンチャーゲームだ。ゲーム画面はまるで映画のように展開する。画面に映し出される映像がゲームのすべて。それ以外のものは想像しなくてもいいのだ。

それからルーカスアーツ社の『XWING』。これはスターウォーズの宇宙空間での戦闘をテーマにしたシューティングゲームだ。映画の主人公が乗るのと同じXWINGという宇宙戦闘機に乗って戦闘を楽しむという点だけを強調したゲームだが、そのリアルさには驚かされる。スターウォーズの世界観さえ知っていれば、画面の映像を見るだけでほとんどゲームの意味がわかるのだ。『ALONE IN THE DARK』にしても『XWING』にしても、プレイヤーはディスプレイ上に描き出された世界に入っていくだけでいい。余計な想像力はとくに必要ない。想像力を働かせれば、かえってギクシャクした部分が目につくことにもなる。

●これからどうなる!?

最近のガイジンゲームのトレンドは、この、一瞬にしてゲームの世界に入り込めるという点、つまり映像のリアルさだろう。逆にいえば、リアルさゆえプレイヤーの余計な想像や世界観は許されないファクターとなる。

そういう方向に進んで行くガイジンのゲームとは対照的に、日本のゲームには新たな方向も見えはじめてきている。ロジックとパラメーター、そして最大限のイマジネーションを働かせてプレイして初めてわかる独特の深みだ。そこにはプレイヤーごとに違う、独特の世界観が浮き上がる。

露骨で大胆で豪快なガイジンのゲーム、イマジネーションと調和を重視した日本のゲーム。どちらがどうと批判するつもりはない。それらは陰と陽の関係にあるのかもしれない。

ガイジンがコンピュータゲームをつくってから30年。これからガイジンは、また日本人は、どんなゲームをつくるのかに興味が絶えない。あるいはそういった境界を感じずに済むひとつの方向が見えるのかもしれない。

(21) その映像たるや、ホントに美しい。近年まれに見る美しさとスムーズな動きには、多くのゲームファンが魅了された。ヘリコプターのフライトシミュレーターとして見ればデキが悪いが、シューティングゲームとして見れば最高のデキだといえそうだ。

(22) たま〜にはある。でもたいしたコトない。ガイジンがつくったゲームほどキレたのはほとんどないのだ。

(23) あのジョージ・ルーカス率いるゲームメーカー。ルーカスフィルムの作品が次々にゲーム化されるということと、独自の映画的手法に基づいたゲーム作りで人気を集めている。

(24) キューハチのこと。キューハチは画面に絵を表示する機能が貧弱なので、日本のゲームメーカーはグラフィック表示に関してとくに苦労しているという。

(25) フランス製のゲームだ。

音楽特集

TECHNO SYNDROME



「ソリッド・ステート・サバイバー」YMO

ウラ技超大全
聖域YMOの封印された過去

構成・文／『DELIC』編集部　写真提供／アルファレコード　資料協力／佐藤公稔

PART.1

いまや完全にガキのオモチャ・ナンバーワンとしての地位を獲得。またオヤジたちの間においてさえ、たとえば「なんだか、ドラクエとか、ストIIっていうのが凄いらしいヨネ」とか「任天堂って、やたら儲かってるらしいな」的認知は100%浸透しているといっちゃっても過言じゃない、ゲーム。

でも、たった15年ほど前を振り返ってみると、ファミコンなんてもちろんなかったし、ゲーセンもツッパリ（笑）の溜まり場みたいで、危険な香りがあったし、テレビゲーム（と当時はいってた）はまだまだ産声を上げたばかりの、最先端で、おっニューで、ハイテクーで、過激なものだった。

そんでもって、あの『スペースインベーダー』が出てくるわけですが、ちょうど『スターウォーズ』とかのＳＦ流行りにはまった感もあって、メチャ売れしちゃうんすよ。僕ら、ウブな子供たちは、あのコンピュータの進化に裏打ちされて出てきました的なフォルムに、クラクラになるほど打ちのめされちゃったんす。

ちょうど、同時期に出現したウォークマンにビビッときたのと同じように、未来を感じちゃったとでもいいましょうか。

そのころ、同じくコンピュータの進化を背景に登場し、一大旋風を巻き起こしちゃったのがテクノという音楽だったのです。奇しくも、そのデビュー・アルバムの冒頭を『コンピュータ・ゲーム』という曲で飾った、日本のテクノ王イエロー・マジック・オーケストラ（YMO）は、まさに未来を予見していたといえるでしょう。

彼らはなんと、今年ついに再生とかいって活動再開してしまったのですが、『スターフォックス』がアタリマエの御時世に、画面が奇麗なだけの『インベーダー』を見せられるような気がして不安だったりします。

まぁ、それはそうと、長い間アンタッチャブルな聖域として君臨してきたYMO。その陰には、厳重に封印された禁断の秘技がたくさん隠されていたのでした。今回は、特別にそのウラ技たちを一挙公開！



◀'80年のフジ・カセットの広告
（双葉社『テクノ・ボーイ』より）



ウラ技 HUMOR 1

ひょうきん大名 YMO

TECHNO SYNDROME

［▼スネークマン・ショーとのジョイント、「THE MANZAI」「俺たちひょうきん族」への出演――。YMOとお笑いの奇妙な関係。］

最初は結構有名なウラ技の紹介からスタートすることにしよう。YMOというと音楽以外のところでも、知的だとかお洒落だとか、なにやらかっこいいというイメージが一般的になっていたわけなのだが、じつはお笑いとも切っても切れない密接な関係にあったのだ。おそらく、その片鱗を見せたのはミニ・アルバム『増殖』や武道館で行なわれた雑誌「写楽」創刊記念イベントでのスネークマン・ショーとのジョイントであったのだろうが、スネークマン・ショーのギャグは起承転結のないものがほとんどであったため、その面白さがさっぱり理解できない人もたくさんいたらしく、この時点でのYMOに対する評価というのも〝高級なユーモアのわかるインテリ〟というようなものではあったが。

だが、やはり根がひょうきんなためか、YMOは雲の上のインテリ・レベルからわれわれの一般庶民レベルへとみずから降りてきてしまう。そして、その第1弾がフジテレビ系で放送されていた「THE MANZAI」の出演だったのではないだろうか。YMOはこの番組に〝トリオ・ザ・テクノ〟という漫才グループの名前で出演。細野が坂本のマネをしたり、坂本が忌野清志郎のマネをしたりして会場は大爆笑。これ以外にも同じくフジの「俺たちひょうきん族」の中のひょうきんベスト・テンのコーナーにスタジオをただ横切るだけの出演をしたりして（これはフジの音楽番組「ミュージック・フェア」出演の合い間にやったものらしい）「THE MANZAI」～「俺たちひょうきん族」のラインは、YMOとお笑いを語るうえで欠かせぬ重要な存在となっていく。

そして、その決定版といえるのが'83年元旦に放送された「ひょうきんスペシャル」での時代劇スペシャル「三匹の用心棒(1)」だ。これはYMOの3人はもちろんのこと、ビートたけし、立花ハジメ、鈴木慶一、シーナ&ロケッツのシーナと鮎川誠、前川清、小池玉緒などが出演した豪華バラエティなのである。まあ、内容が時代劇なわけだから、当然のごとくチョンマゲのカツラをかぶっての演技ってことになるのだが、3人ともまったく照れを見せないわ、「ズル！」って言いながらこけるギャグを連発するわ、ガンガンとアドリブを連発するわで、本人たちもすっかり楽しんでやっていたのはさすがであった。〝ふだん、お笑いとは無関係な人がときおり見せるギャグ〟が妙におかしかったりするから、一見ギャグとは程遠い

(1)ストーリーとしては、鮎川誠、立花ハジメ、鈴木慶一が扮するならず者をYMO3人の演ずる用心棒が倒す、という典型的なパターンの時代劇。


当時の様子を報じた「サウンドール」(学研)'83年2月号より

(2)フジテレビ系で日曜のお昼に放送していたイントロ当てクイズ番組。YMO特集は'83年に放送。おそらく、「君に胸キュン」とアルバム『浮気なぼくら』のプロモーションの一環だと思われる。



「ドレミファドン」©フジテレビ

(3)この番組には、まったく無名だったころのSETも出演しており、これが縁でYMOのラスト・アルバム『サーヴィス』にコントで参加することになった。

所にいるYMOにそれをやってもらったらどうかな?〃という、おそらくはディレクターのそんな単純な発想から始まった企画が、ここまで大きくなってしまったのは、やはりYMOに潜んでいたユーモア体質のせいなのであろう。

このようにYMOはTVとも深いかかわりを持ち、旺盛なサービス精神でファンを楽しませてくれたのだが、ほかに主なテレビ出演でお笑いの部分を見せたものの中では、「ドレミファドン(2)」で2週間に渡って組まれたYMO特集も忘れられないひとつだ。この特集で個人的に印象に残っているのは、なんといっても『増殖』に収録されていたスネークマン・ショーのギャグの評論家のやつをYMOの3人が演じたところ。盛んに討論しあうふたりの評論家を坂本と高橋が担当し、議論の合間に〃僕はやっぱりYMOが……〃とか言って無視される評論家を細野が担当したわけなのだが、細野がここで醸し出したおとぼけ味が、ある意味ではYMOのお笑いのカラーを象徴していたといえるのではないだろうか。

さて、YMOのお笑いのカラーの話が出たついでに触れておきたいのだが、YMOの3人に笑いの面で多大な影響を与えた人物がいるのだ。それは、何を隠そうあの落語家の林家三平師匠である。YMOの初期の写真では、〃どおもすいません〃と言いながら頭のところに丸めた手を持っていく三平師匠独特のしぐさを3人がそろってマネしている写真があったり、細野は「テクノ・ボーイ」という雑誌で行なわれたアンケートの中の〃特技は?〃という質問に「三平の真似」と答えているし、高橋はクラフトワークが'81年に来日したときの公演パンフレットに「ナンたってクラフトワークなんすから、タイヘンなんすから、何がタイヘンかってべつに何もないんすけど、楽しいじゃありませんか、ボカァ好きだなあ!〃みなさん、クラフトワークお好きですか?〃といったところで失礼いたします」なんて三平師匠の口調そのまんまの文章を寄せるわで、彼がYMOのギャグ・センスにいかに大きな影響を与えたかがわかるというものだ。

そして、YMOとお笑いを語るうえで欠かせぬ番組が'83年にスタートする。そう、『高橋幸宏のオールナイト・ニッポン(3)』だ。放送作家は、高橋と昔から親交の深かった景山民夫(放送内では大久保林清というペンネームで登場)が担当し、タレコミ・コーナーだの、細野のコーナーだの、トシ矢嶋のロンドン・コーナーだのと、すさまじいコーナーが続出。とくに、ダレダレがドコソコで高橋(もしくはYMOのこと)をこんなふうに言っていた、という情報をたれ込む〃ダレコミ・コーナー〃の人気は高く、坂本がゲストで出たときの盛り上がりは凄いものがあった。レフリー兼リングアナとしてゲルニカの上野耕路を迎えて、高橋と坂本がお互いへのたれ込みハガキをもとに大乱闘を展開、なんて光景を巧みに演出。10代の若きYMOファンは、ながら勉強の手を止めて狂喜したものだった。おまけにコーナーの合い間には、イギリスの最新ヒット曲をガンガンかけまくりで、ほとんど高橋の趣味が丸出し状態。たとえば、当時コンパクト・オーガニゼイションのヴァーナ・リントやマリ・ウィルソンなどの曲をガンガン放送するというのは、日本のレコード会社のプロモーターがしつこくプロモーションした曲ばかりをかけてる腐りきったラジオ業界では、考え

(4) 秋山道男・作詞、細野晴臣・作曲、伊武雅刀・歌唱によるテクノ演歌。歌のテーマは、男の同性愛。

(5) 内容としては、毎回、時代劇やスペース・ファンタジーなどのテーマを設定し、それに合わせた扮装をふたりがするという写真文庫スタイル。毎回ゲストに立花ハジメや鈴木さえ子、戸川純などを招き、騒々しく展開。



「偉人の血」(ハルコ出版)

(6) 集英社刊ジャンプ・コミックス「ススメ!!パイレーツ」第9巻の「オープン80'S!!の巻」より。他の巻でも、細野が映画の助監督の役で出てくるシーンがあったりする。



©江口寿史、集英社

られない画期的なことであった。

それから、忘れてはいけない雑誌に「ビックリハウス」というのがある。いまではコラム書きや、朝のワイドショーでコメンテーターとしてのほうがおなじみになった高橋章子が編集長を務めていたサブ・カルチャー雑誌なのだが、内容的には、あらゆる物事をパロディにして、笑ってしまおうという姿勢を持っており、YMOも連載コラムを担当するなど、楽しみながらこの雑誌に参加していたようだ。そして、細野の希望でもあったのだろう、ついには¥ENレーベルで『音盤ビックリハウス』[4]というカセットの企画までもが実現してしまう。これは、坂本がビックラゲーション（日常でビックリして笑っちゃえることを紹介するコーナー）の音楽バージョンをつくったり、細野が小ドラマに出演したり、テクノ演歌をつくったりと、「ビックリハウス」の面白さをそのままカセットに詰め込んだ企画作であったのだが、残念ながらその面白さがすべての人に伝わったというわけではなく、トラブルも発生。そのトラブルとは、収録されたテクノ演歌「飯場の恋の物語」[4]（もちろん、石原裕次郎の「銀座の恋の物語」のパロディ）に、石原裕次郎のレコード会社から〝けしからん、この曲が入っている限りこのカセットを売ってはいかん!〟とクレームがついてしまったのだ。そのため即刻発売を中止にし、曲を細野のソロ「夢見る約束」に差し替えた改正盤でようやく発売にこぎつける、なんてひと騒動もあったわけだが、嬉しいことに売れ行きは好調。その後第2弾も発売された。

そして、おそらくほとんどの人は忘れてしまっているだろうが、「ビックリハウス」では、高橋がムーンライダースの鈴木慶一とのユニット、ビートニクスで連載[5]ページを担当していた時期もあったのだ。なお、後にこの連載は「偉人の血」と題された単行本になっている。

と、まあ、ここまではおもにYMOがお笑いにかかわっていったことについて触れてみたわけだが、今度は少し視点を変えて、逆にどんな人がYMOをギャグにしていたかを見てみることにしよう。となると、まず真っ先に思い浮かぶのが江口寿史の漫画かな、と思った人、キミは鋭い！ なんてったって、江口寿史は、自分のお気に入りのミュージシャンを自分の漫画の中でよくネタにしたり、コマの片隅とかにちょこっと登場させることで有名な人だから。そういうわけで、YMOもその例に洩れることなく、バッチリ登場だ。たとえば、「すすめ!!パイレーツ」[6]の第9巻では野球の実況中継者関係で3人がそろって登場。果たして当時の読者の何割がわかったのだろうか?

それから、最後になるが、じつはYMOの3人は結構意外なお笑い関係の人たちに曲を提供していたりするのだ。坂本がビートたけしのシングル「たかをくくろうか」をつくったことは有名だが、これはかなりマジなタッチの曲なので、とりあえずここからは省かせてもらうとしても、他のふたりは凄い。細野は野球の川上哲治と長島茂雄のそっくりさんコンビが歌うシングル「きたかチョーさん、まってたドン」の作曲・編曲をしているし、高橋はアゴ&キンゾーの「世界最強の愛のテーマ」の作曲を担当。いったい、どういうプロセスを経てこの仕事を受けたんだろう？ と、思わず頭の中がクエスチョン・マークで一杯になる人も多いはずだ。

YMO ミーツ・アイドル産業

TECHNO SYNDROME

ウラ技 IDOL 2

▼数多くのアイドルたちに楽曲を提供、プロデュースまで手がけていた3人。巨大なアイドル産業とYMOは、いかにして結びついたか。

いまでこそフリフリの衣装を身にまとって歌う女性アイドルは、いわゆるオタク君たちやカメラ小僧を相手に細々と営業するだけになってしまったわけだが、「ザ・ベストテン」が高視聴率をかせぎ、そのランキングにファンが一喜一憂していたころの勢いは本当に凄いものがあった。女の子は髪型をただ田舎臭いだけの聖子ちゃんカットにしてみたり、男の子はチェッカーズの郁弥のヘア・スタイルをマネして前髪の一部分だけを他の前髪より長くしたり、おニャン子クラブ関係の毎月怒濤のごとくリリースされるレコードを全部買ったり、なんていま思い返してみるとひたすら恥ずかしいだけなのだが、そのときはそれなりに真剣に青春のパワーをアイドルに浪費していたものだった。YMOファンである人たちも、そんな人たちを「ケッ、何がアイドルだよ。やっぱり、聖子や明菜なんかより戸川純ちゃんのほうが数倍いいよな。やっぱり、音楽はノイズだよな」なんてかっこつけてるわりには坂本や高橋が参加している伊藤つかさ(1)のアルバムを買って、坂本のつくった「恋はルンルン」なんて曲をひそかに愛聴してたりして、無視したくてもなんとなく無視できないもの、それが日本のアイドル界だったのだ。残念ながら当時の作品は、いまじゃ中古レコード店の店頭に置かれた〝10枚で100円コーナー〟などで大量に発掘できるのだが、その中には、作曲・編曲者のところにYMOの3人の名前がクレジットされてたりするレコードも多数存在する。そこでこのコーナーでは、巨大なアイドル産業とYMOがどのように関係していたかを検証してみることにする。

まず、アイドルに提供した作品の多さからいえば、なんといっても細野がダントツだ。松田聖子、中森明菜、イモ欽トリオ、安田成美、柏原芳恵、藤村美樹などのアイドルから山下久美子、松原みき、などのニューミュージック勢、さらには森進一までと、ヒット曲は数知れず。その無節操ぶりには時としてあきれてしまう部分もあったが、じつは当の本人はそのへんの問題についてまったく深く考えていなかったらしく、インタビューでもこのように答えている。「ぼくは、歌謡曲に対して神経質に考えてないのね。もう、いまはなんでもいいわけ。頼まれればやっちゃうというコンセプトなの。ひとつの、自分が過激であるっていうことを、まず決めてね。それを原点としてやってる」(「サウンドール」'83年10月号)



だからなのかもしれないが、これらの作品の中には割合好き勝手にやった印象を受ける曲も少なくない。たとえば、柏原芳恵の「しあわせ音頭」ではテクノと沖縄民謡をミックスさせたりとかしてるし（それを平気で発売しちゃうレコード会社もすごいよな）、作曲だけでなく編曲まで手がけた作品のほうに面白い作品が多いのはそのへんが原因なのかもしれない。

だが、歌謡界はそんなに甘くはなかった。やはり、細野が曲を書けば必ずしもヒットするというほど安易な世界ではなかったのだ。これはどのヒット・メイカーであるにもかかわらず、細野がデビュー曲を書いたアイドルはなぜか売れないという恐るべき法則も同時に存在していたのだから。たとえば、パンジーというアイドル・グループの一員だった真鍋ちえみ(2)のソロ・シングルや、異星からやってきた3人組という謎のイメージ戦略でデビューしたスターボー(3)など、その楽曲の完成度の高さと反比例するかのような寂しい売れ方……。とくにスターボーなどは細野がグループ名まで命名するという力の入れようだったにもかかわらず、当然そのようなコンセプトやビジュアルが一般受けするはずもなく、アッという間に消えていってしまった。ところが、そういったカルト・アイドルに限っていまなおアイドル・ファンの間で語り継がれて、レコードがプレミア価格で取り引きされていたりするのだから、なんとも皮肉なことだ。

細野につづいてこの手の仕事が多いのが坂本。坂本の場合、細野と違って、作曲よりも編曲の部分でけっこう美味しいところを押さえていたりするのが特徴だ。そのいちばん顕著な例が、わらべの「めだかの兄妹」であり、坂本みずから「欽どこ」にゲストで出演してしまっていたりもする。他に編曲を手がけたアイドルものとしては三田寛子のセカンド・シングル「夏の雫」、荻野目洋子の「無国籍ロマンス」、飯島真理のアルバム『ロゼ』などがあげられるが、坂本のアレンジ・ワークがそういったアイドルのファンにとって好評だったかといえば、そういうわけでもないらしく、飯島真理のデビュー・アルバム『ロゼ』では全曲編曲したにもかかわらず、彼女がアニメ「マクロス」で声優もしていたため、彼女のファンの大部分を占めたアニメ・ファンの間では〝つまらない〟と不評だったそうだ。編曲だけでなく作曲にもかかわったアイドルというと、原田知世、伊藤つかさ、岡田有希子、ユミ（ソフトクリームという3人組アイドルのうちのひとり）などがいるが、女好きで有名な坂本のことだから、果たしてこれらのアイドルに手を出したりしてないだろうか、と心配したファンも多かったとか。（本当にヤッたかどうかは不明）

さて最後は高橋なのだが、高橋の場合、どうも一般的イメージにある彼のヨーロピアン・デカダンスな雰囲気が影響しているためか、アイドルに書いたシングル・ヒット曲というのがほとんどないのだ。とはいえ、高橋自身が歌謡曲関係の仕事を断わっていたのかというと、そんなことはなくてしっかりと、伊藤つかさとか安田成美のアルバムとかで曲を提供していたり、元おニャン子クラブで現在は秋元康氏の奥さんである高井麻巳子のファースト・ソロ・シングル「シンデレラたちへの伝言」のB面の曲を作曲していたりもして、いまいちつかみどころがないのである。うーむ、これはピンク・レディーの

（1）ドラマ「3年B組金八先生」出演で人気が上昇したアイドル、伊藤つかさの'82年3月に発売されたセカンド・アルバム「さよなら、こんにちは」のこと。仲畑貴志・作詞、坂本龍一・作曲、編曲による「恋はルンルン」は、彼女のロリータ・ボイスと坂本のつくり出す胸キュン・メロディが合体した青春テクノ歌謡の名曲として名高い。



「さよなら、こんにちは」伊藤つかさ

（2）アイドル3人組グループ、パンジーのひとり。彼女の1stアルバムは作詞陣に阿久悠、安井かずみ、EPO、矢野顕子、大貫妙子、作曲陣に細野晴臣、加藤和彦、大村憲司、清水信之を迎えて究極のテクノ歌謡が展開された。とくに、シングルで発売された「ねらわれた少女」「ナイトトレイン・美少女」は、細野がアイドルに書いた曲の中でも最高傑作と評価されている。

テクノ・シンドローム▶YMOウラ技超大全

シングル用に提供した「ラスト・プリテンダー」がまったくヒットすることなく終わったトラウマからか？　また、高橋は「欽ドン　良い子　悪い子　普通の子」の中の「良い妻　悪い妻　普通の妻」コーナーに出演していた中原理恵の大ファンであり、それが縁かどうか知らないが、彼女のアルバムにも数曲参加、数年後にはフライデーされるなんてハプニングもあった。おそらく、この手のスキャンダルで写真雑誌に載ったのはＹＭＯの中では高橋が最初なのではないだろうか？　それから、ファッション・デザイナーでもあった高橋は、音だけでなく、ファッションでもアイドルとかかわりがあった。意外なところでは、デビュー当時の清水健太郎のスタイリングを高橋は担当していたそうだが、〝健太郎カット〟なんてヘア・スタイルばかりが話題になって、肝心のファッションがまったく注目されなかったのは、じつに笑える話だ。

まあ、そのような感じでYMOそれぞれが歌謡界とどのようにかかわってきたのかをザッと振り返ってみたのだが、本当、ＹＭＯと歌謡界、両者ともしたたかである。あらゆる音楽をまたたく間にパロディにしてしまう日本の歌謡界が、たまたまテクノをパロディにして、美味しいところだけを吸収してしまおうと思ってYMO一派に接近しただけなのに、ＹＭＯはそれをしっかり利用してしまっているのだから。細野なんて「いつもソロ・アルバムのことを考えて歌謡曲の仕事してる。こういうスタイルの曲を、たとえばアイドルに書いて、チャンスがあれば、ぼくがやってこうっていうふうにしたりね」(「サウンドール」'83年10月号）という発言どおり、中森明菜に書いてボツになった曲をもとにYMOの「過激な淑女」をつくるなんてちゃっかりしたことをやったりしているくらいだし。ただ、まあなんだかんだ言っても、ＹＭＯの3人が凄いのは、むやみやたらと歌謡界の仕事を引き受けるのではなく、そのときが旬のアイドルであったり、これからの成長が期待される新人だったりとかで、どうでもいいようなアイドルとの仕事はほとんどしていないのだ。そういえば、細野、坂本、高橋それぞれがソロ・アルバムをつくるとき、いろいろなアーティストがゲストで参加したりしているのだけど、やはりそれもそのときが旬なアーティストとの仕事になっているということを考えてみると、あくまでも彼らがそのアイドルに何か触発されたものがあったから引き受けたのであろう。

最後に、最近のアイドル関係の仕事でいちばんの話題といえば、なんといっても中森明菜のニュー・シングル「EVERLASTING LOVE」だろう。坂本が作曲・編曲（カップリングの「NOT CRAZY TO ME」も同じく）したこの曲は、今や壊滅状態にあるアイドル産業復活のカンフル剤となるかと最初は期待していたのだが、残念ながらカンフル剤というよりはむしろ死滅しかかっている2匹の恐竜の最後のあがきみたいな印象しか個人的には受けなかった。まあ、これはあくまでも個人的な感想であり、すべての人がそう感じることはないだろうが、アナタはどう感じただろうか？　冷たい言い方になってしまうかもしれないが、アイドル産業もYMOもそろそろトキと同じように国の保護が必要な時期なのかもしれない。



「ねらわれた少女」真鍋ちえみ

（3）想像上の太陽系10番惑星からやってきた3人の少年、というわけのわからんコンセプトが売りの女の子3人組。ちなみにグループ名の由来は、空の架け橋＝レインボーをもじって、宇宙の架け橋＝スターボーとのこと。こりゃ売れんわな。



ほとんど大爆笑もののスターボー
（「サウンドール」'82年8月号より）



ウラ技 IDEA 3

洗脳部隊YMO

TECHNO SYNDROME

▼音楽のみならず思想やファッションなどヤング・カルチャー全般に強い影響を及ぼしたトレンド・リーダーYMOの功罪。

W・ブライアン・キイ博士は、著書『メディア・レイプ』の中で「潜在意識による洗脳は核兵器以上に危険かもしれない」と言っている。YMOは、ミュージシャンが外見のことになど金も頭も回らなかったころから、明快なビジュアルを打ち出していた。そして、ファンたちはやたらに感化され、YMOが音楽だけでなく、思想、ビジュアル、ファッションなど、すべての面においてカッコイイ→YMOが好きな自分もカッコイイ！　などという、どうしようもない勘違いをしていたものだ。ここで明かされるのは、綿密な戦略にもとづき、あらゆる手法でいたいけな子供たちをブレインウォッシュした、洗脳部隊としてのYMOの姿だ。

いちばんわかりやすいところからいうと、ファッション。YMOはテクノにおけるファッション面をリードしていた。高橋がファッション・デザイナーだったこともあって、いくつかの有名なコスチュームも残している。そのすべてに共通するポイントは、制服。『ソリッド・ステイト・サバイバー』で一躍有名になった真紅の人民服から、散開ライブのナチっぽい軍服まで、個性が重視されるはずのミュージシャンとしては、掟やぶりの制服志向を一貫して持っていた（海外では、DEVOやクラフトワークがやはり制服を着ていた）。それが、人々が心の隅に隠し持っていた、制服への憧れをくすぐったにちがいない。まぁ、軍服なんかは、ある種のマニアの人じゃなくても、カッコイイと思わせるものがある。ヒトラーは、あのナチの軍服をもってして、若者の軍隊への参加意欲をかきたてたといわれるくらいだ。

ロサンゼルスの海外初ライブのときのインタビューで、高橋は人民服について「ファッションをファッションとして利用して引きつけようという、一種の〝毒〟だね」「グレーの背広、ワイシャツ、ネクタイに眼鏡の姿でステージに登場し、激しくロックンロールを演奏したあとで、その服を脱ぎ捨て、人民服になって演奏するなんてことも考えてる」（「GORO」'79年9月27日号より）なんて発言し、その洗脳計画の一部を漏らしている。これははっきり効を奏して、巷には人民帽に人民服という、いまじゃ考えられないいでたちの若者がゴロゴロいたもんだ。『大中』(1)がとてつもなく売り上げを伸ばしたのは、いうまでもない。

人民服と同時に街にあふれたのが〝テクノカット(2)〟。カ

（1）でも坂本は意外に服に無頓着だったようで、最初の海外公演（L.A.）のときの取材で、ほかのふたりは毎日違う服を着ているのに、ひとり同じ服を2〜3日（？）続けて着ていた。しかも、全く同じ服、同じコーディネートで、「サウンドール」'82年10月号の表紙に登場してる。オイオイ……。

（2）テクノカットは、最初のワールドツアーのときホンダミキオによって施されたらしい。

（3）各ロゴは、以下のとおり。



（4）思うに、いまでもYMOのノスタルジーにとりつかれてるやつがひ弱なイメージなのは、理論的バックアップがなく、バカイメージだったパンクを避けて通ったからじゃないか？　いまじゃ、パンクなやつこそテクノをやってるっていうのに。

リアゲともみあげを一直線に剃り落とすのが特徴のこのヘアスタイルだが、意図的につくり出されたイメージであることは、たとえば、『千のナイフ』以前の坂本の姿（こきたねぇ長髪のヒッピー野郎だ）を見れば明らかだ。でも、成り立ちはどうあれ、おぼっちゃま系ダサ・ヘアの典型だったカリアゲが、芸能人まで真似をするナウなスタイルになってしまったのは確か。当時人気のあった楳図かずおの『まことちゃん』や、『サザエさん』のワカメちゃんまでもが、テクノカットだといわれる。まったく流行とは摩訶不思議なもの。

その後、カリアゲブームはアンアン系のトンガリギャルたちにまで影響を及ぼした後消えていくが、当時のYMOファンは、いまだにカリアゲ率が高いという報告もある。

一時、男の化粧品というのが本格的に売り出された。その下地をつくったのは間違いなくYMOだった。YMOは、第2次ワールド・ツアーあたりから化粧をし始めるが（このころのメイクは、ブルーのアイシャドウべっちょりに赤いルージュで、気持ち悪いとしかいいようがないもの）、その主犯が坂本なのは疑いないところ。坂本はソロ・シングル『ウォーヘッド』のジャケで初めて綺麗なメイク顔を披露し、その後『B−2ユニット』の裏ジャケではロンドンまで化粧をしに出かけ、『BGM』の宣伝では、ついに看護婦姿にまでなってしまう。

その後坂本メイクのひとつの完成型を見せた『いけないルージュマジック』に関するインタビュー（『FMファン』'82年3月15日号）では、「子供のときから（化粧が）好きだったのね。親に隠れて鏡の前でやったりして……」「ステージのあともね、化粧を落とさないでそのまま街を歩くと気持ちいいよォ」なんて発言してるし、糸井重里との対談（「サウンドール」'81年11月号）では、「スカートをはこうと思ってるの。スカートって男にも一般化しないかなー」とまで言っている。もしかしたら坂本は、服装倒錯の気があるのかもしれないが、それすらカッコイイという誇大イメージに乗っかって、疑いなく受け入れられてしまった。つり目系のオレンジのシャドウや黒い口紅に魅了され、まだ明るいうちからバリバリに化粧をして街に繰り出し、近所のオバちゃんや親に大ひんしゅくをかったのは、僕だけではないはずだ。

ジャケットその他のプリントメディアでは、趣味モロ出しのデザイン展開をして、ちょっと絵心のある子供たちの頭を、赤と黒と白のカキカキしたコンポジションに染め上げた。当時熱心なYMOファンだった人なら、美術の授業や、年賀状や、はたまた自分の仕事で無理やりロシア・アヴァンギャルドなデザインを使うという誤ちを犯したことがあるはずだ。ロドチェンコやマヤコフスキーは知らなくても、井上嗣也や奥村靫正の名は、僕らの脳裏にはっきり刻まれた。彼らデザイナーの最も偉大な功績は、あの独特のロゴタイプ(3)にあるだろう。当時ツッパリが全盛を極めていた学校現場では、鞄や机、上履き、文房具といったあらゆるところに『仏恥義理』『横浜銀蝿』などのロゴをマジックやペイントマーカーで書き込んだり、ステッカーを貼ったりする奴が腐るほどいた。が、「ツッパリなんてダサイ」と思ってたクールな連中は、温泉マークやテクノ文字でYMOと書いたのだった。でも、よく考えるとどちらもヘタクソな落書きで、レベ

ルは同じだったな。しかも、何を勘違いしたか「おまえ、ふしだらだぞ、温泉マークなんて！」と顔を真っ赤にして怒る教師もいたりして。でも、そんな虐待さえ「フ、異端は理解されないものなのさ」などという自己暗示でモノともしないパワーを、あのロゴが与えてくれたのかもしれない。

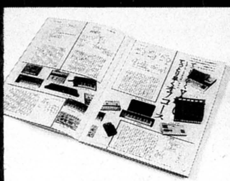
思想面では、難解なものに対する免疫をつけさせられた。簡単にいえば「ワケわかんないことするのが、カッコイイみたい」という気分。たとえば、ファースト・アルバムに巧妙に仕込まれたゴダールというキーワードを見つけると、とりあえず『気狂いピエロ』観に行ったり、坂本の推薦だからとスロッビング・グリッスルのレコード買ってみたり、吉本隆明読んでみたり、クセナキスの音楽理論を勉強してみたり、神秘主義に浸ってみたり……。どれもこれも、ケツの青い中高生のおつむには難しすぎるものばかり。所詮、わかりゃしないんだけど。それでも、何かにとりつかれたように、難しいもの、高尚なものを求めてたもんだ(4)。音楽面でも、坂本の『B-2ユニット』に端を発し、『BGM』の〝LOOM〟と〝HAPPY END〟や、細野の『フィルハーモニー』などは、「ゲ、なんじゃこりゃ〜」と思いつつも、うかつにそれを口に出せない、高尚で難解な音が続出した。

『B-2ユニット』は、いま聴いてもかなりカッコイイ名作だと思うけど、当時はまさにYMOブームのまっただなか。ファンはわかりやすいテクノポップを期待していた。でも、このノイズ・エクスペリメンタルやダブに影響を受けた音は、見事期待を裏切り、レコードを買った人は大激怒。発売直後には、なんと朝日新聞の投稿欄で論争にまでなってしまった(5)。こういう音で素直に離れていってしまった人たちもいたけれど、かなりの人たちは苦行を乗り越えるように正座して難解さに対峙した。洗脳も、ここまでくるとほとんど宗教の世界だ。みんな、知らぬ間にYMO教に入信していたのだ。

そして、最後に取り上げるのは、やはりシンセサイザー幻想だ。あのころ、シンセサイザーといえば、アナログのモノフォニックが主流で、何分ものサンプリングや、デジタルな音の加工ができるいまの状況とは根本的に違う。なのに、あのころは共同幻想みたいに「シンセサイザーは夢の楽器。どんな音でも無限につくれるし、だれでも使えて、楽器が弾けなくても曲がつくれる」と思ってたんじゃないか？　当時のメディアも、実体のわからないまま、シンセ熱を煽っていたし、YMOのお陰でシンセの売り上げは飛躍的に伸びたことだろう(6)。当時、シンセサイザー全能説を盲信していた人も、その勘違いを良い方向に転ばせちゃった人（ディーライトのテイトウワ君とか）は良いんだけど、ある日、はたと気づいたら、部屋中使いもしないシンセやリズムボックスがゴロゴロしていて、「あ〜、俺もう、テクノポップなんて聴いてね〜のになー」なんて思った人は、まさに、統一教会に何十万もするわけのわからん壺を、買わされたのと酷似した気持ちになったかもしれない。

(5) 坂本自身も、こんな音を聴いて楽しいわけがないというような挑発的発言をしていたため、怒りの投書が殺到した。

(6) たとえば'79年ごろの「GORO」では、当時120万円もし、操作が難しくてYMOのメンバーさえ手に負えなかったローランドのMC-8を取り上げ、「この機械があれば、楽器がまったくダメなキミでも超人的な演奏が可能」と説明。さらにシンセサイザーのメリットとして、「1鍵盤楽器を弾くテクは不要：普通シンセサイザーは一度にひとつの音しか出ない。だから演奏は人さし指だけで十分なのだ。要は電卓が使えるなら、シンセも絶対に弾ける！　2ヒューマンな手づくり楽器だ：音は、高さ（ピッチ）、音色、大きさの3要素から成り立つ。この要素を電気的につくり出せるのがシンセサイザー。だから、無限の組み合わせのなかからキミだけの音を創り出せる」なんていっている。脳味噌トロケそうです。


当時の記事より

TECHNO SYNDROME

ウラ技 MEDIA 4

YMOのメディア支配

▼電波、出版、広告――数々の強力なメディアと手を結んだYMO。計算され尽くしたその効果的・効率的・圧倒的（!?）なるメディア戦略。

さて、いよいよ最後の章は、クリエイティブにわりと好き勝手なことやってたようなYMOが、じつは数々の権力（メディア）と手を組んでいたという結構ショッキングなテーマです。

YMOといえば、アルファ・レコード抜きには語れない。過去のYMOのレコードはすべてアルファが出しているんだし、細野の主催した¥ENレーベルも忘れてはならない業績でしょう。数百万枚もレコードを売ったYMOによって、アルファはさぞや儲かったんだろうなーと思っていたら、実情はそうでもなかったらしい。宣伝やレコーディングにやたらと金がかかって、いくらレコードが売れてもおっつかなかったそうだ。そんな部分に業を煮やして、強力なメディアや企業と、一種のタイアップ関係になろうというアイデアが出たのかもしれない。

YMOといってまず思いつくメディアというと、小学館の「写楽」[1]だろうか。武道館で'80年の4月、この雑誌の創刊記念イベントが行なわれた。そこにYMOが出演したのがつき合いの始まりだと思われる。創刊号には、三浦憲治氏の手によるYMOの写真が2ページにわたって載っている。その後も、チョコチョコ1〜2ページもの企画が載っていたりしたが、じつは通算で6〜7回しか登場していない。

一方、同じ小学館の「GORO」[2]は、完全にYMOと癒着していた。ほぼ3ヵ月に1ぺんくらいの割合でYMO関係の記事が組まれているのだ。その流れで、'81年には写真集『OMIYAGE』が発売されている。これは、『BGM』発売直前に出されたものだが、ご存じのとおりこのアルバム以降YMOブームは冷めてしまうから、このころをピークに「GORO」本誌にはYMOはあまり登場しなくなる。それと前後して、学研から出ていた「サウンドール」という音楽誌がYMO専門誌化。そのファンクラブの会報的YMOオンリーのひたむきさとは裏腹に、当のYMOからの対応は冷たく（つくりがダサかったから?）、『OMIYAGE』の向こうを張った『YMO BOOK』という本を出すが、過去の記事の寄せ集め的内容で、悲しいものがあった。この辺のYMOの心情がはっきり現われるのは、例の散開表明だ。それは「GORO」の独占インタビューだったのだが、「サウンドール」の編集部は「なんでGOROに?」と地団太を踏んだことだろう。その後、小学館は散開記念写真集『シー



ルド』を出しもう一儲けするのに対し、「サウンドール」は廃刊に追い込まれてしまうのだった。蛇足になるが、当時の小学館のなりふり構わぬYMOびいきはホントに笑える。創刊したばかりのアウトドア雑誌「ビーパル」にまでYMOが登場。どんな企画かといえば、高橋がイギリスで釣りをやるというもの……なんだかトホホですよ。

出版が小学館なら、テレビ&ラジオは国家権力NHKが牛耳る。NHKといえば、火曜10時「坂本龍一のサウンドストリート」だろう。毎回刺激的な最先端の曲をかけまくっていたこの番組だが、プロデューサーや作曲家としてYMOのかかわった曲などがほとんどフォローされるため、この番組を聞いてYMO関連のレコードを何枚買ったことか。そのほかにも、意外に知られていないが、ニュースのタイトルバックの曲をYMOがつくった（作曲は坂本）こともある。糸井重里と荻野目慶子が司会をしてた『YOU』という番組ではタイトル曲を坂本がつくっていたし、「だれでもミュージシャン」と題された音楽講座で、YMOも出演している。「みんなのうた」では、坂本が「コンピューターおばあちゃん」[3]という曲を提供。細野は人形時代劇「三国志」のテーマ曲をつくり、レコードも¥ENレーベル第1弾シングルとして発売した。YMOのシングル「以心電信」は、国際コミュニケーション年のテーマとして、毎日テレビで流されていた。そして、散開ライブ'83年大晦日のテレビ放映も、やっぱりNHKだったのだ。

日本全国をくまなくカバーし、しかも信頼のブランドであるNHKを味方につけることは、YMOのプロモーション展開にとってどえらいプラスになったはずだ。しかも、スポンサーの絡みがないから、ある程度勝手なことをやっても許される。YMOは、この特典を大いに利用してこの巨大権力とうまく組んでいたといえるだろう。

YMOが、あからさまにそれとわかる形で組んだ企業といえば、フジカセットがある。このフジカセットの一連の広告には、人民服姿のYMOらしいYMOがイメージとして使われ、CMのバックに流れていたのも「テクノポリス」だった。売れっ子のタレントがCMに出演するのは、なんの不思議もないことだが、このころのフジカセットの広告では、『ソリッド・ステート・サバイバー』や、『増殖』のジャケット写真がそのまま、またはパロディ化されて使われていたり、キャッチコピーにも増殖ということばがしっかり入っていた。しかも、それが展開されていたのは『増殖』の発売前だったと記憶している。いったいこれは、カセットの広告なのか、YMOの広告なのか？　そのうち、CM用の曲は、オリジナルの「磁性紀」という曲になった。これは、当初、フジカセットのキャンペーン用プレゼント・カセットでしか手に入らなくて、ファンはずいぶん苦労して、これを手に入れようとしたものだ。

しかし、こうした、相互に美味しく、カッコイイ広告戦略ばかりがつづいたわけじゃなく、なかには間抜けなものもあった。たとえば、「この夏のテクノファッション」。デザインはユキヒロ高橋」という、シャツプレゼント。これが紙でできているという、なんだかよくわからないもので、しかもデザインがダサイ。広告のなかでは、やっぱりYMOがこのシャツをお揃いで着て、書き割り

(1) もちろん、「流行通信」、「ビックリハウス」、「宝島」など、まっとうなアンダーグラウンド・サブカル雑誌も関連は深かったが、当たり前過ぎるつながりだから、ここでは無視。「写楽」はとっくの昔に廃刊になってしまった雑誌なので、もう覚えていない人もいるかもしれないが、これは、いわゆる写真雑誌だ。「フォーカス」のようにお下劣じゃなく、「アサヒカメラ」みたいに技術寄りじゃない、写真周辺のサブカルチャーを取り上げる、かなりトンガった雑誌だった。

(2) 「写楽」同様、篠山紀信のヌードを売りにしていたが、こちらは学生向けオカズ雑誌だった。こちらも廃刊。

(3) この曲は、B面がサンストのテーマ曲「フォト・ムジーク」で東芝よりリリースされた。


「YOU」©NHK

のバックの前でカッコつけている。これは最高にカッコ悪い！　いくら仕事とはいえ、そこまでやるか？　という感じの悲哀さえ漂う。

ほかにも3人別々にやったものだと、数え切れないほどの広告の仕事がある[4]。しかも彼らの場合、役者として出演するだけでなく、バックの音までつくるので、ある意味で広告のイメージを支配してしまう。本人たちにそのつもりがあったかどうか知らないけれど、受け手側の大衆にしてみれば、15秒間の刷り込みだ。知らないうちに、YMOの音と彼らの顔がインプットされていたはずだ。

一時の坂本などは、大阪商人のようにCMで稼ぎまくってた。インタビューで坂本はこんなことを言っている。

「画面はこうだからこういう音、季節は何月から何月までだからこういう音、キャラクターはこうだから、声は男性がいい、女性がいいというふうに、ひとつひとつのファクターでどんどん決めているわけね。それを総合していくと、つくる前からほとんど見えてるわけね。それを実際、音に出してつくるのはとても簡単なことでね、プロには。だから、いわゆる職業人としてはCMなんていうのは、とてもつくりやすいわけですね。わりとほんとにやりたいことは、それと全然反対で、何も目的がない音楽というかな」（「月刊プレイボーイ」'83年8月号）この発言から察すると、やりたくて広告の仕事をやってたわけじゃないみたいだ。でもその一方で「あの人（坂本龍一）はコマーシャルとかで軽い気持ちでつくるメロディが、ほんとに耳に残るものだったりして。コマーシャル用の曲は重ねていく時間がないから、LPの中に入っている曲よりいいものがあったりしてね」（ピーター・バラカン「銀星倶楽部11テクノ・ポップ」）なんていう人もいるし、高橋のアルバム『ホワット・ミー・ウォーリー』の〝FLASHBACK〟で冒頭から出てくる中華風メロディは、ラーメン「中華三昧」のCF曲を気に入って、自分で使おうと思った高橋が、作曲者を調べたら坂本だった、なんて逸話も残ってる。

'80年代は電通や糸井重里や西武やサントリーが本当に元気な時代だった。YMOは、その辺の雰囲気をかぎ分ける力がずば抜けていた。で、その時どきの権力者たちをさっと見極めて、擦り寄って彼らの広告塔になるフリをして、逆にうま～く権力のパワーを利用してたってわけだ。

今回の再生でもいまどき珍しいほどバックに大企業がついている（テレビ／TBS、ラジオ／TOKYO FM、出版／小学館、衣装／ダーバン、音楽／東芝EMI）が、どこも業界随一の老舗であり、規模の大きなところばかり。こうなってしまうとなんだか裏の構造がミエミエで、嫌気がするのは自分が大人になってしまったからなのだろうか。曲を聴いても必死に最前衛をとりつくろおうとする姿がチラついてくるし、『テクノドン』の名に象徴される末路が待っているのか。

やっぱり10年の歳月は信じられないほど世界を早送りし、浮気なおじさんたちが有効だと思って温存していたウラ技の数々を、とうの昔に当たり前にしちゃってた。そりゃそうさ。いまどき〝名古屋打ち〟したってだれも驚かないもん。



'80年のフジ・カセット広告（「テクノ・ボーイ」より）

（4）たとえば坂本のやったものは、新潮文庫、ダイエー、サントネージュワイン、日本生命が出演＋音楽。音楽だけなら資生堂エリクシール、ポーラ化粧品、日清やきそばUFO、サントリーオールド、パルコ、マクセルビデオカセット、カメリアダイアモンドなど、あげていったらきりがない。細野もキリンビール、日立企業CM、コンタックなどに出演＋曲制作、高橋もニッカウヰスキーやビクターのラジカセで活躍していた。

●〝再生〟YMOは5月26日にアルバム『TECHNODON』を発売。6月9日にはリミックス・アルバム『TECHNODON REMIXES I』、7月14日には『TECHNODON REMIXES II』をたて続けにリリースする予定。

●はじめにYMOありき

はじまりはイエロー・マジック・オーケストラだった。

'78年にリリースされた彼らの1stアルバム『イエロー・マジック・オーケストラ』に収録されていたふたつのナンバー「コンピューター・ゲーム〜サーカスのテーマ」と「インベーダーのテーマ」。当時一世を風靡したアーケード・ゲーム『サーカス』と『スペース・インベーダー』のサウンドをひとつの音楽としてとらえ、ビニール盤に刻みこんだというその事実そのものが〝ゲーム・ミュージック〟という概念に生を与えた。すべてはここからはじまったのだ。

その概念を本格化し、〝ゲーム・ミュージック〟だけで1枚のアルバムをつくってしまったのがやはりYMOの細野晴臣による『VIDEO GAME MUSIC』('84年)だ。ここには『ゼビウス』、『パックマン』、『ディグ・ダグ』、『ギャラガ』などアーケード・ゲーム爆発期の名作のサウンドが収録されている。

●レヴォリューションの季節

そもそもなぜ、〝ゲーム・ミュージック〟が生まれなくてはならなかったのか? それは、大好きなコンピュータ・ゲームの音をなんとかして自分の部屋に持ち込みたい、という当時のゲーマーたちのすこぶるシンプルな願望に起因する。彼らは夜中や朝方のゲームセンターにテレコを持ち込み、自分でゲームの音を採集していたのだ。電気グルーヴのまりんも、イギリスのハウス・クリエイター=サイモン・ハリスも、そんなゲーマーのひとりだったという。

しかし、ここでひとつの革命が起こる。立役者はやはり細野晴臣。彼が『VIDEO GAME MUSIC』につづいてリリースした12インチ・シングル『スーパー・ゼビウス』がそれだ。それまでのゲーム音に忠実にレコード化する手法ではなく、細野はここで、オリジナルのリズム・トラックの上に『ゼビウス』の音を散りばめながら、完全に自立したダンス・ミュージックを創造してしまったのだ。ミュージシャン側がイニシアチ

TECHNO SYNDROME

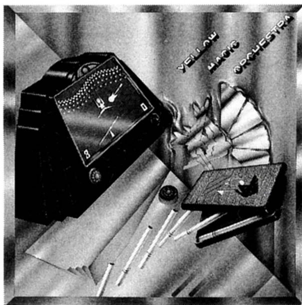
PART.2

ゲーム・ミュージック進化論

徹底検証! その誕生から近未来まで

ゲームを盛り上げるためのＢＧＭ? 確かにはじめはそうだったんだろう。でもいつしかそれは僕らの脳ミソにくっきりとプリントされてた。ＴＶモニターの原っぱで駆け回った僕らにとって、それはたまらなくリアルなロックンロール、ビット・マップ・スペースの民族音楽だ。そして同じ体験を共有するミュージシャンたちがそれをルーツにオリジナルな音楽をつくり出した。それが僕らの〝ゲーム・ミュージック〟だ。

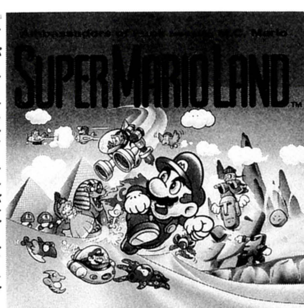
構成・文／川崎和哉　協力／佐藤 大



『イエロー・マジック・オーケストラ』イエロー・マジック・オーケストラ（アルファレコード）◀ゲーム・ミュージックのアケボノ



『スーパー・ゼビウス』細野晴臣（アルファレコード）◀ゲーム・サウンドをリミクスしてダンス・トラックをつくるという革命的思想



『スーパーマリオランド』アンバサダーズ・オブ・ファンク・フィーチャリング・M.C.マリオ（アルファレコード・GMOレーベル）



『SUPER SONIC DANCE ATTACK』INTER GALACTICA DANCE CLUB（BMG ARIOLA・輸入盤）◀テクノポップ心にクル！



ブを握るという〝ゲーム・ミュージック〟の意識革命だったのだ。

こうした流れを受けて、'86年、世界初の〝ゲーム・ミュージック〟専門レーベル『GMO』もアルファレコード傘下でスタートするのである。

●ドラクエが招いた氷河期

ところがこのころ、ゲーム界は大きな転機を迎えていた。『ドラゴンクエスト』の大ヒットである。ゲームがいよいよ巨大な娯楽産業として一般認知されることとなったこのブームは〝ゲーム・ミュージック〟にも大きな変化をもたらした。大御所すぎやまこういちを音楽に起用した『ドラクエ』は、その〝ゲーム・ミュージック〟を交響組曲としてオーケストラに演奏させてしまったのだ。〝ゲーム・ミュージック〟を映画のサントラと同等のジャンルとして確立した、という功績は認められるべきだろう。しかし、このアルバムの大ヒットは右向け右的に〝ゲーム・ミュージック=交響組曲〟という風潮を生み出してしまった。

また一方で、一部のゲーム・マニアからは、手を加えずにゲームの音そのまんまのレコードが聴きたいという要望も根強かったようだ。ミュージシャンのクリエイティビティよりも、記録としての〝ゲーム・ミュージック〟を求めたのだ。

このふたつの理由から、ゲームの音やコンセプトを、ポップ・ミュージックの素材やアイデンティティとしてとらえる、という自由でラジカルなアイデアは凍結され、〝ゲーム・ミュージック〟はゲーム・ソフトの〝キャラクター商品〟へと、退行を余儀なくされてしまった。

●レイブカルチャーによる再生

時は流れ、'92年秋。『スーパー・ゼビウス』から8年の歳月を数えるこの年に、暗く長い氷河期を打ち破る事件が起こった。それが、イギリスでの、DOCTOR SPINによる12インチ・シングル『TETRIS』の大ヒットだ。〝Nintendo〟と〝GAME BOY〟のロゴが配されたこの任天堂公認のディスクには、『テトリス』のゲーム・サウンドのサンプリング音をフィーチャーしたハードなテクノ・ダンス・トラックが収録されていた。

そしてほぼ時を同じくしてリリースされたM・C・MARIOの『SUPER MARIO LAND』が決定打だった。マリオがラップする、という設定のこのヒップホップ・トラックは『TETRIS』を超えるヒットとなり、英国ナショナル・チャート6位にランクした。

さらに、追いかけるようにH・W・Aの『SUPERSONIC』、ドイツからもINTER GALACTICA DANCE CLUBの『SUPER SONIC DANCE ATTACH』と、セガの『ソニック』を素材にしたダンス・シングルがリリースされ、まさしく〝ゲーム・ミュージック〟ムーブメントと呼ぶべき事態になった。

その背景にはやはり世界的なレイブ・カルチャーの盛り上がりがあったのだろう。そして、いわゆるYMO世代、ニンテンドー世代が音楽のつくり手にまわる時代になったという事実も忘れてはならない。ハウス～テクノ・ミュージックが音楽シーンに革命をもたらしたとき、自宅のシーケンサーでイカしたダンス・トラックを打ち込んでるミュージシャンのそばには当たり前のようにSNESとGENESISがあった。

かくして、'80年代前半に細野晴臣が蒔いた種は、海を越え、'92年のイギリスのダンス・シーンで発芽したのだ。

●近未来のルーツ・ミュージック

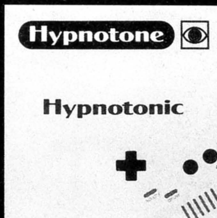
これから先、〝ゲーム・ミュージック〟はますます一般化し、最終的にごく自然な形でポップ・ミュージックの中に組み込まれていくはずだ。

ロックンロールのルーツがブルースに求められるように、僕らニンテンドー世代にとって、コンピュータ・ゲームとそのサウンドは、もはやれっきとしたひとつのルーツだからだ。

かつてブルースにぶちのめされた若者がビートルズになりストーンズになったように、『マリオ』や『ソニック』にずっぱまったガキどもが世界中を席巻する日がくるかも知れない。

願わくば、そのガキどもが日本から誕生してほしい。なんたって僕ら、『マリオ』や『ソニック』とおんなじ国で育ったんだから。

まずはこれを聴け！ゲーマーズ・チョイス!!



『HIPNOTONIC』HYPNTONE（CREATION・輸入盤）▼『TETRIS』登場への布石となったとも思える'91年の盤。


『RIOT BEATS』V.A.（FORCE INC.・輸入盤）▶ハードコア～トランステクノのコンピ盤。日本のコミックっぽいジャケもテクノ臭。

GAMERS' CHOICE!!

いわゆる〝ゲーム・ミュージック〟じゃないけれど、ゲーマーなら必聴！ ゲーム・ミュージック・スピリッツがハチ切れてるグッド・ディスクをセレクト!!



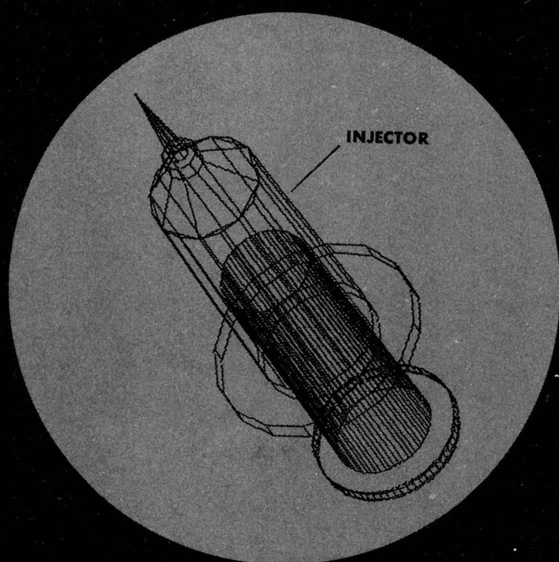
『ゴージャス』808ステイト（ウイアミュージック）▼いまやマンチェスター・テクノの重鎮。YMOの最も正しき継承者の最新盤。



『SOMETHING』THE MARIO BROTH-ERS（RUFF QUALITY RECORDINGS）▶女性ボーカルのテクノ。ユニット名がすげえ。

DRUG

第2章
ゲームは僕らのドラッグだ！



Game is my DRUG!!

ドラッグというイメージは違法的だ。でも実際のところＥもＣもただのスイッチでしかない。覚醒剤という名のとおり、もともと人間がつくり出す脳内ドラッグの蛇口をひねるだけのモノ。本当に違法的なモノは人間の存在自体に隠されている。そんな人間が本能的に作り出した電気的覚醒剤がテレビゲーム。またまた大げさ、というかもシンナイ。けどちょっと考えればわかる。１００年プリントを見たヤツがいないように、テレビモニターの電波干渉を20年以上受け続けた臨床例なんてどこにもない。そう、どんな後遺症がまっているのかわからない。人間はかつてないドラッグを与えられ続けてる。もうとっくに逃げられない。それならいまは、ただアブナイ気分でハマっていよう。もともとドラッグなんてただの気分。胃薬をＥらＣだなんてクラブでもらったら突然気持ちよくなっちゃうようなモン。病は気から。薬だって気分次第で効いてくる。だったらゲームやるときも、気分だけはイリーガル。アブナイ気分で楽しめばハマってきちゃうテクノクラシー。ピリピリきちゃう感覚。

1

安心して〝ヤレル〟定番はコレ！

特選・上モノ美少女ゲーム

まずは、とくに人気のある定番ソフトを新旧取り混ぜて3本紹介する。早いとこ、これらを押さえて、バーチャル童貞に別れを告げよう。

元祖〝遊べる〟美少女ゲーム

『ドラゴンナイト』

エルフ／¥6,800
対応機種：PC-9801、X68000、MSX2など
18歳未満は購入禁止

ファミコンなどの家庭用ゲーム機よりも、比較的規制の緩やかなパソコンには、ずいぶん前からアダルトゲームが存在していた。だが、そのほとんどは、単にエッチなビジュアルが入っているというだけで、ゲームとしての完成度はヒドく、とても遊べたものじゃなかった。女の子の裸を見るだけなら、高いお金を払ってゲームを買うまでもなく、エロマンガで用は足りるじゃん。

そこにマンを持して登場したのが『ドラゴンナイト』シリーズ。内容は、3Dの視点で描かれたダンジョンを冒険していくタイプのロールプレイングゲームだ。ハッキリいって、そこらへんのヘタなRPGよりも、よっぽどしっかりとつくられている。エッチな要素がなくても、そこそこイケたんじゃないかってくらいのデキばえなのだ。ゲーム自体が楽しいうえに、エッチな画像まで見れちゃうときたら、売れないワケがない。大人気にこたえ、現在3作目までリリースされている。

さらにこの作品のスゴイところは、エッチなシーンに必然性があること。バックグラウンドやシナリオがしっかりしているので、意味もなく過激なビジュアルが挟まることはない。小説やコミック感覚で女の子に感情移入できるため、スケベなグラビアを見るよりも巨大な火柱が、股間にそそり立つことは間違いないだろう。噴火回数も複数におよびそう。



©PCエンジン

▲一見普通のダンジョンRPGだが、とらわれの女性戦士を救出するときに、敵にもてあそばれる哀れな姿（!?）をジックリ眺めることができる。（写真はPCエンジン版『ドラゴンナイトII』）



今夜のオカズに アダルトゲーム

ヤレル！イケル！ヌケル！

アダルトビデオやエロ本に勝るとも劣らない、刺激的な電子メディア、アダルトゲーム。童顔の美少女たちが恥ずかしいポーズを競い合う。これでヌカずしてナニでヌク!?

構成・文／櫛田理子・折原光治

ちなみに、登場する女の子は、いわゆるアニメチックな美少女だ。目はウルウルで胸はバーン、腰はキュッ、お尻バーンの女の子たちのアラレもない姿がギッシリ詰まっている。

最近のヒット作といえばコレ 『同級生』

エルフ／¥8、800
対応機種：PC-9801、X68000
18歳未満は購入禁止

'92年の年末から、大ヒットを続けているのが『同級生』。ロールプレイングでも、アドベンチャーでも、シミュレーションでもない、アダルトゲームならではの独自のジャンルを築き上げている意欲作なのだ。しいていえば、プレイボーイ・シミュレータってところか？

プレイヤーはスケベ心旺盛な高校3年生となり、学生生活最後の夏休みに女の子との甘酸っぱい思い出をたくさんつくろうと画策する。夏休みのあいだは、何をするのもプレイヤーの自由。街に繰り出し、出会った女の子を手当たり次第に口説きまくるのもよし、本命の子だけにひたすらアプローチするもよし。うまく会話を進めていけば、いずれその子とエッチできるワケだが、そのときは彼女のカラダのいろんな部分にカーソルを移動させ、なめたり、噛んだり、もんだり、×××したりな～んてことができる。このインタラクティブな興奮が味わえるのは、ゲームというメディアならでは。

また、A子と深い関係になると、B子は絶対に振り向いてくれないというような仕組みになっているので、一度のプレイではすべての女の子とエッチすることができない。そのため、2回目以降も飽きずに燃えることができる、なんとも奥の深いアダルトゲームなのだ。



©エルフ
▲同級生をうまく口説いて、次々とモノにしていくのだ。

テレビCFでおなじみの裏ソフト 『アイドル花札ファンクラブ』

GAMES EXPRESS／¥8、900
対応機種：PCエンジン
18歳未満は購入禁止

深夜にテレビCFがよく流れていたので知名度は高いが、実際に店頭で見かけた人はどれだけいるだろうか？ このソフトは特殊な流通経路を持つ、いわゆる"裏ソフト"なので、ふつうの玩具店ではまず見つからない。というのも家庭用ゲーム機では、原則としてアダルトというジャンルが認められていないからだ。入手しにくいこともあり、気になっている人も多いだろうから紹介しよう。

内容は、ギャルと持ち点を賭けて花札で対戦し、勝てばギャルが服を脱いでいくというもの。ゲームセンターでよくあるタイプの花札ゲームだ。相手札の透視や手札交換などのインチキ技を使えるのも面白い。

登場する女の子はリアルタッチで描かれているので、アニメ絵のロリータ美少女に拒絶反応を示す人でも安心。ただ、ふつうのポーズの女の子が服を脱いでいくだけなので、あまり興奮できないかもしれない。


▲花札で勝つと拝むことができるギャルの裸身。
©GAMES EXPRESS

性的描写の自主規制に問う

乳首隠せばエエンカイ!?

エッチゲーム界には、ビデ倫や映倫のような団体は存在しないのか？ ここでは自主規制と現状について、少しだけ真面目に解説してみたい。

改まって言うことではないが、スケベでない人はまずいないだろう。しかもエッチゲーム購入層と思われる高校生前後の健全な若者といったら、ヤリたい盛りの真っ最中。ナニをしていても考えるのは女の子のことだけ、といってもいいだろう。大人のアナタも思い出そう。え？ いまも同じようなもんだって？

とにかく、そんなモンモンした気持ちを晴らしてくれるのがエッチゲームなら、それはそれでいいんじゃないだろうか。子供のころ、親や先生に隠れてエロ本を見たこと、忘れたとはいわせないぞ！ エッチゲームもそれと同じような感覚で遊ぶものだと思っていいだろう。

ところで皆さんは、コンピュータソフトウエア倫理機構(以下ソフ倫)という団体をご存じだろうか。去年の12月に機能しはじめたこの団体こそ、エッチゲームをはじめとするコンピュータソフト界におけるビデ倫、映倫にあたるような組織である。

この団体が結成された直接の原因は、ガイナックスが発売していたエッチゲームが、宮崎県で有害図書指定を受けたことにある。それ以前にも警察に摘発された会社があったり、中学生が万引きしたソフトがエッチゲームだったりと、間接的な原因もあった。さらにいうなら、エッチゲーム自体はかなり昔から存在していたが、以前はそれなりのコンピューターに関する知識がないと遊べなかったため、メカ音痴な大人たちは存在を知らなかった。ところがパソコンの一般化も手伝って、有害図書に指定する側もエッチゲームを見ることができるようになった、ということもあるように思う。

有害図書に指定されるソフトが増えては、エッチゲーム自体の存続にかかわる。そこで、ビデ倫や映倫を手本に結成されたのが、エッチゲームの自主規制を司るソフ倫なのだ。

という堅い話はさておき、ソフ倫側がいうには、自主規制が必要なのは何もパソコンだけではない、とのこと。小さな子供も気軽に遊ぶものといえば、そう、家庭用ゲームマシンだ。家庭用ゲームマシンでもエッチゲームは発売されてはいるが、これもやはりソフ倫の指導は念頭に置かれているはずである。

では、その自主規制とやらの現状を、実際に見てみよう。都合のいいことに、ソフ倫による指導が行なわれる前に発売されていたパソコンソフト『ドラゴンナイト』シリーズが、PCエンジンに移植されている。この2本を比べれば、自主規制の実態が見えるのではないだろうか。





▲どう見ても幼児体系の子供までもが、主人公の宿に快感を求めて（？）次から次へとやってくる。打ち止めになるまでヤリまくれ。 ©エルフ

『ドラゴンナイト』シリーズの解説は前のページを見てもらうとして、このゲームでのエッチな要素は3つある。ひとつはダンジョン内で女の



▶なんとPCエンジン版では、宿にきた女の子とはエッチしない。主人公がガマン強くなっても、プレイヤーの股間はおさまらないぜ。　©エルフ



子の呪いを解く場面。ひとつはモンスターに襲われている女の子を助ける場面。そして最後は、ダンジョンで助けた女の子が主人公にお礼をとナニをしてくれる場面だ。パソコン版ではもちろん、これらのシーンすべてで女の子の乳首丸出しの、エッチなグラフィックが表示される。

　ところがPCエンジン版はどうだろうか。ゲーム自体はまったくパソコン版と同じように進行するが、先に挙げた3つのエッチシーンは少々異なる。どのシーンを見ても、裸の露出度が低い。というより、もっとハッキリいうなら、乳首が見えないようになっているのだ。

　さらに3つめのエッチシーンである、女の子とのデヘデヘシーンでは、女の子が本当にお礼を言いにくるだけで終わってしまった。おいおい、エッチを楽しみに遊んでいるのに、そりゃないんじゃない？　パンツ脱いで遊んでいた人の立場は……。

　つまりこのゲームの場合、性的描写を抑えたというより、その直接的な部分をカットしただけ、ということになる。

　AVがビデ倫を通るためのチェックポイントに〝ヒワイなシーンの連続時間〟というのがあると、以前聞いたことがある。5秒以上ヒワイなシーンがつづくと、チェックに引っかかるそうだ。これは冗談半分だとしても、どうもソフ倫についても、同じようなわだかまりを感じずにはいられない。じゃあナニかい、乳首さえ出てなければいいのか？　とさえ思えてしまう。新聞に掲載される『プレイボーイ』などの広告のように、乳首さえ★マークで隠してしまえば、それでいいってことのように思えるのは、私だけではないはずだ。

　自社のソフトが有害図書に指定されることはもちろんのことだが、指定されたのが他社のソフトでも、エッチソフトメーカーへのダメージは相当なものにちがいない。お店側は指定されたソフトだけでなく、エッチソフトすべてを避けたくなるだろう。こうなってしまってからでは遅いのだ。この自主規制の、ソフ倫の意味もわからなくはない。

　エッチゲームに限らず、見せたくないものを隠すのは簡単だ。だが★型の乳首しか見たことがなく、本物の乳首をみて驚く青年や、生理用品のCMを見て、生理時の血液は青いと信じている青年が出現してしまったらどうするのだろうか。自分が子供のころにしていたことを思い出し、〝有害〟だったか考えてほしい。



▲両機種ともゲーム自体はまったく同じだ。しかしPCエンジン版はエッチなグラフィックが少ない。　©エルフ





ホントにあの絵で〝ヌケル〟ワケ!?

作り手のホンネ、ヤリ手の肉声

「制作者もニタニタしながらつくっているのか」
「あのアニメ絵でホントにヌケるのか」
「女性でも楽しめるのか」——だれもが疑問に思っている謎。

「①男性ゲーマー大いに語る」

●K氏（22歳）の肉声
「あの絵は想像力をかきたてるための手段」

2、3年前はアダルトゲーム三昧の毎日を過ごしていましたね。きっかけは、やはりエルフの『ドラゴンナイト』かな、よくできていたもの。あれからしばらく、パソコンゲームはアダルトものしか買わなかった。市場にはつまらないどころか遊べない〝クソゲー〟が氾濫していたけど、エルフやフェアリーテールのソフトなら安心だったからね。そのうえエッチなんだから買うしかないでしょ。

僕はあの絵そのもので昇天したということはない。あの絵はあくまでも、想像力をかきたてるための手段だよ。男の言いなりになるような幼い顔をしていて、カラダだけオトナの女の子なんて、あまりにも都合がよすぎるよ。吐き気さえする。

だから、リアルな映像のほうがいいけど、モニターの解像度などの問題を考えると現状の絵がベストだろう。写真を取り込んでも、キレイに再現できないだろうから。それでもアダルトビデオよりこちらを選んでしまう理由は、ゲーム自体の楽しさのほかに、買い求めやすいってことがかなり大きいですね。（談）

●T氏（18歳）の肉声
「もうひとつの世界で息づく女の子が脱ぐからたまらない」

アダルトゲームのいいところっていうのは、ちゃんとした物語による世界があるってことかな。僕の場合、まずはモニター上のもうひとつの世界に住んでいる女の子に恋しちゃうんだよね。感情移入以上のものがある。その子が脱ぐからたまらないワケ。ただエッチで過激な女の子がでてくればいいってもんじゃないんだ。

あの絵は、アダルトゲームのユーモラスかつ幻想的な物語性や、ベールで包んだような優しい雰囲気にピッタリですよ。もちろん、僕はあの絵でヌイてる。片思いの女性の姿を重ね合わせることもあるけど、あの絵だけでも十分です。カワイイ顔した女の子たちが、エッチ本も真っ青なくらい淫らなポーズでモニターに登場する。エイリアンに犯されているなどの、フィクションならではのシチュエーションも刺激的です。

最近はマウスを使って、女の子のカラダをいじれるゲームがあるでしょう。僕なんか、女の子のアソコにカーソルを合わせてクリックするときは、指がカーソルに連動しているというか、もう完全にモニターの世界にイッちゃってますよ。（談）


T氏のような男性ゲーマーが好む、典型的な美少女像がコレ。目が大きく、童顔で、ウェストが細く、バストとヒップが巨大。（『同級生』）©エルフ


◀現在開発中のゲーム『透明人間アラワルアラワル』の原画。この過激な絵が飛び出してくるんだから、もう……。
©フェアリーテール　アイデス



②制作監督 大いに語る

●パソコンゲームの人気ブランド フェアリーテールを代表する 金杉ハジメ監督の肉声

え？　アダルトゲームつくってるときに思わずニタニタしないのかって？　そりゃ最初っからニタニタしてますよ(笑)。私の場合は、もう企画の段階から。まずタイトルで遊んじゃいますから。今度の新作なんて『透明人間アラワルアラワル』ですもん。これは6月ごろに発売を予定している作品なんですけど、スゴイですよ、なんたって3Dステレオグラフィックですから。本当はランダムドットによるステレオグラムがよかったんですけど、これだと見えない人も出てくるので、例のメガネをかけると飛び出す方式にしました。ほら、女の子の局部がグーンと迫ってきてイイ感じでしょう。(笑)



アイデスの人気ブランド、フェアリーテールを率いる自称B級ゲーム作家、金杉ハジメ氏。『リップスティックアドベンチャー3』『蘭丸』『ドラキュラ伯爵』などなど、多くのパソコン用アダルトゲームを監督している。以前にクラブ関係のオシャレな仕事をしていたため、独特の感性でオリジナリティあふれる企画を生み出している。

あの手のゲームのシナリオは、ボルテージを最高まであげないと書けないみたいですね。その状態を書き終わるまでズーッと保つんですから、ニタニタどころか、大変アブノーマルな行動に出ているかもしれない。いちばんニタニタする瞬間は、やっぱり絵があがってきたときですが、特定のキャラクターに思い入れを強めちゃったりすることもありますよ。

そんなふうにノッてつくっているので、遊んでくれている方々はきっと、これで気持ちよくなっていただけていると思います。もっと気持ちよくなってもらうために、究極のエッチを目指しているワケですが、究極の部分は規制で禁じられていますからね、べつの意味での究極をいろいろと模索しています。例の3Dもそうだし、たとえばあるゲームでは、規制で禁止されている4文字ことばを入れることにも成功したんですよ。

主人公の名前を自由につけることのできるゲームってあるでしょ？　それを応用したワケです。プレイヤーが好きな4文字のことばを入れるんですから、問題ないですよね。

これからは、計算の速いハードがどんどんでてくるワケですから、過激さもそのスピードに対応させないとね。ビデオと違って、反応の返ってくるエッチメディア、まだまだ可能性は尽きません。(談)



③女性ゲーマー大いに語る

●ゲームライター H氏（22歳）の寄稿

私はもともとパソコン情報誌の出身だから、ずいぶん前からアダルトゲームには興味があったけど、自分で買う気にはならなかった。アダルトビデオやエッチな雑誌も、あれば見てみたいけど買うほどじゃない。私に限らず、エッチメディアに対する女性の関心なんて、この程度のものなんじゃないかな。

で、今回初めて、フェアリーテールやエルフのヒット作のうち、何本かを遊んでみたのだが、これが結構楽しめた。でも〝気持ちよくなる〟という方向で楽しめたワケじゃないのよね。モニター上のカワユクも悩ましい女性を征服するという、男性的な行為のシミュレートが面白かったって感じ。『同級生』で女性を口説くときなんて、完全に男性になりきっちゃった。変身願望があったワケじゃないけど、昼夜ぶっ続けで遊びたくなるほど面白い体験だったわよ。

だけどゲームを進めるうちに、以前に同業者の男性が、モニター上のパンティ一枚の美少女の股間をマウスでなでまわしていたのを思い出して、ゾ～ッとしちゃった。スケベなビジュアルを見ながら、自分自身を気持ちよくさせる行為をしているのなら、ちょっとヤなもの見ちゃったな～くらいは思うかもしれないが、べつに嫌悪感なんて抱かない。でも、私の見た光景は、モニターのなかの女の子が、マウスという名の電子フィンガー（!?）で、リアルタイムに犯されているさまだもの、そりゃーゾッとしますよ。しかも、デレデレしながらではなく、いたってクールな表情で股間やら乳首やらをまさぐっていたもんだから、不気味さ倍増。今回、私もこういうシーンで遊んでみたけど、モニター上の女の子に自分自身の姿が重なっちゃって、よけいに気持ち悪くなっちゃった。もしかしたら、だれかが私の姿をモニター上の女の子に投影しながら、その子の股間をマウスでなでまわしているかもしれないんだから。

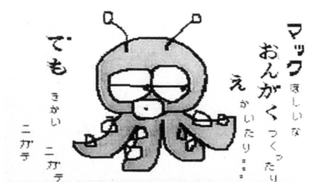
さて、以前から私が疑問に思っていたのは、本当にあんなツルンとしたアニメ絵の女の子で、気持ちよくなる男の子がいるのかなってこと。実際に遊んでみて、案外興奮できるんじゃないかってことがわかったのは収穫だった。というのは、女性でもエッチな気分になれそうな類のビジュアルが、ワリと多かったのよね。女性がエッチな気分になるビジュアルってのは、間違っても男性の裸身とか局部ではない。まあ、なかにはそーゆー写真に興奮する女性もいるだろうが、少なくとも私は、女性が何かをされているビジュアルのほうが、まだその気になれるのだ。大脳生理学かなんかで学んだことがあるが、男性は視覚情報で興奮するのに対し、女性はむしろ聴覚情報のほうが刺激的だとか。これは、あえぎ声そのもので興奮するワケではなく、その音声によって想像が膨らんでいくんだそうだ。ということで、女性が何かをされているビジュアルのほうが、簡単に想像できるのよ。何がって、自分がそーゆー行為をしているときのことに決まってるでしょ。男性ゲーマーたちも、想像力をアレコレ働かせているんじゃないかなあ。

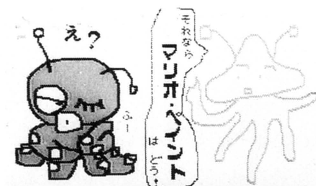


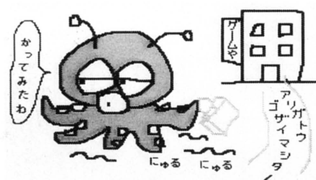


▲右はH氏がエッチな気分になれたビジュアル。左は何も感じなかったというもの。　©エルフ











〝マリオペインター〟とは『マリオペイント（任天堂スーパーファミコンのお絵描きソフト）』を使って絵を描く、新種のイラストレーターのコトです。

『マリオペイント』が発売されて約１年半経ったいま、やっとこんな職業が生まれたのです。筆のかわりにマウスを使う、という意味では、ちょっとゴーインですが、ＣＧの一種、といっても過言ではないでしょう。

さて、マリオペインターになる方法ですが、ハッキリいってだれでもなれます。こーいっちゃナンですが、スーパーファミコンと『マリオペイント』のソフト、あとホンの少しの絵ゴコロ、これさえあれば楽勝です。

だって『マリオペイント』ってだれが描いてもそれなりにカワイく見えちゃうんだもん。ヘタウマとかじゃなくて、ただヘタって感じが愛敬。あとは仕事をとってくるだけ!!（それがいちばん問題って気もしますがね）

絵が描けて、曲がつくれて、アニメーションまでつくれて、『マリオペイント』の楽しさってアイデア次第で無限大！　１年前に買ってから全然やってないなんて人はもう１回ひっぱり出してきてやってみなよー。

でも、そんな『マリオペイント』にもひとつだけ弱点が……。それは描いた絵もつくった曲もアニメも、たったひとつしかＳＡＶＥできないってコト。

〝ワーイ!!　できたー!!　あーっ、でももうＳＡＶＥできない〟なーんてコトもしばしば。ビデオにとっとくのもできるケド、もう１回呼び出して手直し、とかできないからね。自分の描いた絵がいろんな方法で画面から消えてくのを見てるのはツライ。なんか瞬間芸ＣＧって感じでせつない……。

でもそこがマリオペイントの魅力♪

刹那的でロマンチストでお気楽なそこのアナタ、いまいちばんはかなくてキュートな職業〝マリオペインター〟を目指してみませんか？

SIDE WALK

『マリオペイント』でイラストレーターになる方法

福岡プリン（マリオペインター）

●ふくおか・ぷりん●
'68年東京生まれ。武蔵野美術短期大学グラフィック・デザイン科卒業。カメラマン、ライター、スタイリストなど、さまざまな仕事に手を出すが、現在は『マリオペイント』に夢中！



構成・文／ハッカーズ・ギルド
イラスト／井上三太

TOP SCANDAL

ポリゴン導入で人気RPG『D』と『FF』が開発戦争!?

「画面が遅い」「操作性がトロい」「絵がカクカクしてる」という一部の評判もなんのその、という感じでヒットしている『スターフォックス』。それに気を良くしたのか、今度は、パソコンの名作3Dシューティング『シルフィード』がメガ=CDに移植されるというのだから、ここ数年のゲーム業界内には、しばらくポリゴン（計算描画により多面体が動くグラフィックス）・ブームの嵐が吹き荒れそうな気配だ。

で、そのポリゴンなのだけど、なんと超人気RPG『F』にも使われる、というウワサがある。

導入されるのは、現在制作の最終段階に入っているといわれている『Ⅵ』ではなく『Ⅶ』からで、ポリゴンがユーザーに定着した時期を見計らって、大々的にシステムに組み込む算段が練られているらしい、というもの。

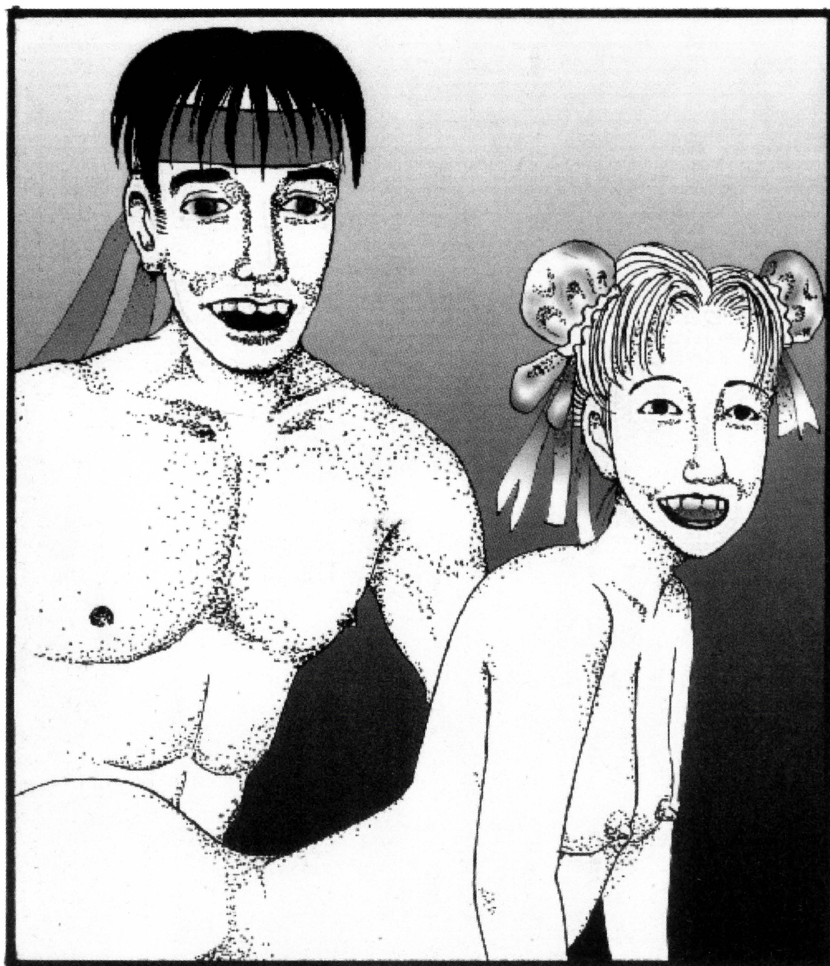
フィールド面は『聖剣伝説2』タイプの見下ろし型3Dで、名物の飛空艇での飛行シーンがポリゴンによる完全3D。戦闘も完全3Dのアクティブ・タイム、そのうえバトル中のジョブ・チェンジまでできる……なんて細かな設定部分に関してのウワサまで、すでに飛び交い始めている。

以前からバトル・シーンの開発に尋常でない熱意を注いでいた『F』だけに、なかなか信憑性が高いが、一方ではライバルRPGの『D』にも同様のウワサあり。

どっちにしても実現すれば楽しみな話だけれど、発売されたとしても容量の関係から絶対ディスクになるだろう。

果たしてこのウワサの真偽のほどは？　とりあえずその答えは、CDロム・システムの発売待ちになりそうう。

海外版『D』から教会シーン削除の理由は宗教問題懸念の自粛説



ゲーム界うわさの真相



TOP SCANDAL 公序良俗完全無視のブラックゲームが欧米で裏流出の現実

アメリカ、ヨーロッパのハードなマニアの間で流通しているというウワサの、裏パソコン・ソフトを移植したブラック・ソフト。その中でもとくにキワどい内容のシミュレーションを紹介したい。

まず最初は『ザ・フェイス』。麻薬密売組織のボスとなり、自分の組織の勢力を拡げ、最終的には麻薬の力でアメリカ全土を制圧する、というストーリーの、裏市場の大ヒット・ソフト。中東やメキシコから、他の組織よりどれだけ早く安全に原料を持ち込めるか、とか、下院議員や警察を効率的に買収する手段を練ったり、といったモードもあって、かなりリアルにできているらしい。

次はオーストリアでつくられたという『ホロコースト』。ナチの人種問題担当官になり、収容所への輸送や処刑人数を計画、決定してゆくという、かなり危ない内容。ユダヤ人やジプシーの虐殺シーンには、実際の写真から起こしたビジュアルが使われていたり、銃殺、餓殺、ガス殺、刺殺というコマンド選択があったりで、とにかくエグいという評判。

さて最後は悪趣味なアメリカ製ソフト『レイプ・マニア』。その名のとおり、幼女から初老の女性、そして少年までを、レイプして惨殺するというストーリー。警察に逮捕されても、心身喪失などで不起訴になればゲーム・オーバーにならないというから凄い。

以上3本、どれも怖いけれど、プログラムした人の顔を見るほうが、もっと怖い。

TOP SCANDAL 美少女ソフト人気加熱でついにこんなゲームが登場!?

パソコン・ユーザーの密かな楽しみとして、すでに人気が定着した感じの美少女ソフト。最近では可愛いを通り越して、かなりエグいビジュアルのものまで登場して、なかなか盛り上がっているようだけれど、このソフトを移植して、なおかつ体感ゲームと合体させたバーチャル美少女ソフトがいま静かなブームを呼んでいるというウワサ。

なんでも人間型の空気人形にタッチすると、画面の中の少女が次第に感じ出して、1枚1枚脱いでゆく、というものらしい。初めに香港、韓国からの輸入品が幾つか出回り、最近では国内でもかなりの数の同人メーカーが製造しているのだそうだ。グラフィックもアニメ・イラストから、写真を起こしたキワどいものまでいろいろなタイプのものが出ていて、単にゲームを解いて画面を眺めるのに飽き足らなくなったマニア間

で高い人気を呼んでいるらしい。
真偽を確かめるべく同人ソフトを扱っているお店数件に確認したところ「知りません」「知ってますが、うちでは置いていません」「関西のメーカーが通販のみで扱っているらしい」とのこと。入手方法が複雑なうえ、ゴム人形などの付属パーツもかなりの値段だそうで、よほどハードなマニアでない限り滅多にお目にかかれない貴重品なのだそうだ。
SM、スカトロものまであって「試したらハマることうけあい」だというこのソフト。「やっぱり、男だったら一度はプレイしてみたいーっ」と思う人は探索してみたら？

TOP SCANDAL

『D』の人気キャラクターPの裏ソフト流出か？

いまやスーファミだけでなくゲーム・ソフト全体の代名詞となった超大作RPGの『D』。
シリーズ通しての人気アイテムやキャラクターがこのソフトからは幾つも登場しているけれど、その中でもマニアに根強い支持を受けているのがパフパフ娘。そのパフパフ娘を主人公にしたゲームが人気を集めているという、まことしやかなウワサが流れている。
宿屋で働くパフパフ娘が世界一の娼婦を目指し、村に訪れる屈強な勇者を次々に色じかけで陥落させてゆくというストーリーで、最初は18禁のパソコン用ソフトとして極々少数だけ流通していたものが口コミで広がり、裏ソフトとして移植されたらしい。グラフィックもかなりきわどく〝○ばらのむ○〟や〝×ラーピア×〟といったおなじみアイテムがSM用具として使われたりもして、『D』のファンにはたまらない内容なのだそうだ。
ほかにも、大人気アクション・ゲーム『S』のカンフー娘Cや、数年前ゲーセンで流行ったアクションRPGのZなど、人気キャラクターを主人公にした裏ソフトがずいぶんあるらしく、希少なものは愛好家同士の間で、かなりの高値で取り引きされているらしい。
お気に入りのアイドル・キャラをかたっぱしからゲーム化して楽しんでしまうとは――うーむ、まさにマニアの執念恐るべし。

TOP SCANDAL

突然画面がバグる？〝パンドラの箱〟ソフト

ちょっと前に発売されたボード・ゲームからの移植ソフト『M』。操作

Sがハンディ機用ポリゴン・ソフトを発売し欧州戦略強化の噂



が簡単なうえ、点数計算もラクで、なかなか人気が高いようだけれど、このソフトにまつわる、ちょっと怖いウワサがあちらこちらで流れている。

ゲームをプレイしていると、突然画面がバグってしまう。接触不良かとセットし直しても、またバグる。不良品だと思い、新品と交換してもらっても、まだバグる。

じつはこれ、ソフトのほうにではなくハード側に問題がある、というウワサ。

このソフト、出荷品の何千台かに1台のわりで混じっているハードの欠陥を暴きだしてしまうという、パンドラの箱なのだという。バッテリー・バックアップなので、まったくゲームができなくなってしまうことはないけれど、それでも頻繁にバグるのは確かで、一部の小売店にはユーザーからのクレームがかなり寄せられているらしい。

真偽を確かめるために、ハードの発売元であるメーカーに電話してみたところ、

「万全の管理体制を敷いているので、欠陥品が出荷されることは絶対ありません。仮に、そういった事故が起こったとしても、お客様の取り扱いのほうに問題があったのでは」

というお答え。

しかしバグに対する何件かの問い合わせがあるのは事実らしく、どちらにしてもユーザーには「自分のハードは、もしかしたら欠陥品かもしれない」と想像させる、あまり気持ちの良くないウワサ。

TOP SCANDAL

ミニ・ディスク版ゲームソフトをめぐる争奪戦

同じような火ダネがミニ・ディスクでもくすぶっている、というウワサがある。

音楽用ソフトとして発売されたばかりのミニ・ディスク。だが、コンパクト型ゲーム・ハードの新しいソフト供給手段として、最近までアメリカ市場を独占していた某メーカーと別のメーカーの間で早くも激しい争奪戦が繰り広げられているのだそうだ。

従来機に比べて容量は数倍以上、処理能力もはるかに高いハードをつくることができる、とあっては当然かも知れないが、最大の目的は市場の独占。売れ行きの落ち込んでいるハンディタイプ・ハードのシェアを一気に取り戻すために、どちらのメーカーも、人脈、お金、果てはアメリカの政治家まで動員して、なりふり構わない手段をとっているといわれている。

ユーザーがいちばん望んでいるのは、互換性のあるハードをつくり、ソフト自体の内容で競い合うことだというのはわかっているはずだと思うのだけれど。開発元の電機メーカーも一切のコメントを控えていて、

「年内発売」→「来年初めには」→「現在開発中」と、出る出るといいながら、いまだに発売日も発表されていない某大手メーカー機種のCD－ROMユニット。業者間のプライドや利権の衝突が原因らしいけれど、

いまのところ統一規格ができる様子はまったくないそうだ。いずれにしても「各メーカーごとのソフトに対応したハードを、それぞれ買い揃えていかなくちゃいけないなんて、何か解せない」というゲーム・ファンならだれでもが抱いている疑問を、いまさらながら再認識させるウワサ。

TOP SCANDAL

超人気誌JのSが人材大量独占の野望説

某メジャー少年誌Jを舞台にした2本の超人気RPGを巡る幾つものキナ臭いウワサが、あちこちで囁かれている。

シナリオ、プログラム、音楽、と部門ごとに個人の完全独立分業制を敷いている『D』。

一方、あくまでメーカーの名前を前面に出して組織の結束力を強調している『F』。

対照的な開発ラインをとっているふたつのソフトだが、以前から「発売元と現場スタッフの間に、かなりの軋轢が起きている」という話が後を絶たない。『D』のスタッフは「知名度の割に収入が低い、1本当たりの拘束時間が長すぎて個人の仕事ができない」という理由から、『F』のスタッフも「販売本数に反して個人の知名度、収入が上がらない」のを理由に、それぞれ発売元メーカーに対して、強い不満の声をあげているのだそうだ。

チーフ・プログラマーの会社設立や、メイン・スタッフの他社への大量流出からもわかるように、かなり信憑性の高いウワサなのだけれど、「この期に乗じて『D』『F』両方の開発スタッフと太いつながりを持つ出版社Sが、一気にゲーム業界にも参入しようと目論んでいる」という話も流れ始めている。

他のゲーム専門誌を差し置いて、いち早く大型新作ソフトの内容と発売日をJ誌にスクープ掲載しているS社。今度はその影響力と人脈を使って、本格的に始まる自社ソフト開発のために、優秀なスタッフを独占しようと躍起になっているというのだ。

確かに『D』の人気キャラクターのひとり、武器屋のTを主人公にしたソフトが『D』の発売元ではなく、独立したプログラマーの会社から発売されるというのが、先日J誌に載ったばかりだし。一方では『D』と『F』のスタッフが結束して新会社をつくり、そこから新しいRPGが出る」なんて憶測まで飛び交っているし。

ウワサの枠だけでなく、もしかしたら本当に、ゲーム業界勢力図が一夜で塗り変わる日も近い、かも?

*

(この『噂の真相』は業界関係者間の噂をもとに再構成したものです)

300万枚ドリカム景気のSがスーファミ・ソフト事業参入の噂

VIDEO GAME JUNKY

欲望のテクノロジー

悪の文化としてのゲーム

’78年のインベーダーブームのころ。舞台はゲームセンター。
子供たちはビデオゲームに取り憑かれ、ゲームジャンキーとなり
やがて、ヤバいことをするようになっていた——。

文●斉藤伸

最近のゲーセン

ゲームセンターに行くと、明るい照明と行き届いた設備とキレイなカッコウをした美男美女の店員[1]、ぬいぐるみつかみ取りゲーム[2]、格闘ビデオゲーム[3]、流行りのBGMにピンボール。がそれがイマのゲーセンだ。多量のビデオゲームと万全のセキュリティを売り物にして、健全なアミューズメントとかいっちゃったりして、アメニティがどうとかともいってる。

エラい変わりようだ。10年ほど前ならヤ印が経営しててゲームやってる奴のなかにはシンナーなんか吸ってる奴がいて、平日の午後イチにエスケープしてきた連中とゲームジャンキーのたまり場、タバコの吸殻、空き罐、暗い照明にスゲエ汚い壁。人が集まる空間としては最低の雰囲気[4]。それがゲーセン[5]てもんだったじゃないか。

もちろん、最近の健全で安心なゲーセン[6]だって捨てたもんじゃない。遊び場というハードウェアとして見れば使いやすくてなかなかイカシてる。多くの人が遊びにくる所として考えれば理想的な環境かもしれない。だが、そうなっちゃった裏には、ビデオゲームがつまんなくなっちゃったという事実もある。ビデオゲームが飛びきり元気だったころは、なけなしの金を握りしめ、あの最低の空間にこぞって遊びにくる奴らがいた。

ビデオゲームが完全にメジャーな商業ベースに乗っかったのは、ビデオゲームがわりと必需品になったからで、つまりメーカーはそこそこのビデオゲームをつくるだけで金が儲かるようになったからだ。なんだか家電メーカーと大手広告代理店が手を組んで、要らないモノを消費

(1) 大手ゲームメーカーが直営するゲームセンターにはホントに美男美女の店員が存在するのだ!! 場合によってはバニーちゃんやハイレグちゃんがいることもなきにしもあらず。

(2) セガの『UFOキャッチャー』をはじめとする多くのぬいぐるみつかみ取りゲームは、いまやゲームセンターの稼ぎ頭となっている。ぬいぐるみ業界もこのゲームマシンによって潤ったというほど人気がある。だが、そこに入っているぬいぐるみのヒドさといったらない。

(3) カプコンの『ストリートファイターII』の人気は絶大だ。このゲームが大ヒットしたことで、他のメーカーも一斉に同じようなタイプの格闘ゲームを市場に送り出した。ちなみに『ストリートファイターII』は香港など諸外国でも大人気のビデオゲームなのだ。

(4) インベーダーブームだったころのゲームセンターはほったて小屋みたいなのが多く、現在のようなきれいなゲームセンターは数えるほどしかなかった。廃屋を改造したようなゲームセンターが多かったのだ。

(5) ゲームセンターの略称。いまどきのキッズは絶対にゲームセンターと言わない。ゲーセンと言うのだ。

者に買わせてる状況に似てる。思うに、犯罪が発生するぐらい過剰な魅力を感じさせないなら、たいして注目に値しないモンなのだ。

超ハイテンション時代

'78年に『スペースインベーダー』[7]というビデオゲームが登場したときは凄かった。それまでゲームセンターといえばメダルゲーム[8]が主流で、ブロック崩しやピンポンゲームのようなビデオゲームはゲーセンの隅に押しやられていた。ところが『スペースインベーダー』の登場で、日本全国至るところに小型のゲーセンが雨後の竹の子のごとく生まれたのだ。喫茶店には必ずビデオゲームマシンが導入され、パチンコ店さえもゲームセンターに商売替え[9]した。別名インベーダーハウス[10]と呼ばれ、これらの多量の新生ゲーセンで、子供から大人までがもの凄いテンションでビデオゲームをヤリまくった。それは上野動物園のパンダ[11]とか『ドラクエ』[12]なんか足元にもおよばないような凄い社会現象になっちゃったほど猛スピードで流行った。

インベーダーブームを皮切りに、新しいビデオゲームがどんどん現われた。どのビデオゲームも斬新で、だれもが飛びつくようにプレイしまくった。いったい勤勉日本人はどうしちゃったんスか、というほどだれもがだ。水を得た魚のように、いや、獲物を得たピラニアのように、だれもが夢中でジョイスティック[13]を動かしボタンを押しまくった。

'78年から数年間、そういう感じでビデオゲームはバカ受けした。そのころの百円玉の大半はみんなインベーダーハウスにあったのでは[14]、と思われるほどゲームセンターが流行った。ついでにゲーム業界も大躍進[15]した。そして子供の小遣いと貯金は急激に減った。でも子供たちはビデオゲームに取り憑かれたまま。すっかりゲームジャンキーになっちゃってて、やがてヤバいことをするようになっていったのだ。つまり犯罪。

悪いと感じないワルサ

当時、ビデオゲームマシンにあり金全部巻き上げられて、でももっともっとプレイしたくて、犯罪に走っちゃった子供が増えた。具体的には五円玉を百円玉に見せかけて使ったり、ゲームマシンのマスターキーを盗んだり、とにかく、金はないがどうしてもビデオゲームをプレイしたいという思いからくる犯罪だった。当時犯罪をしちゃった森康夫さん（仮名／25歳・編集者）はこう語る。

「あのころは金なんか全部ゲームで使ってたよ。でももっとやりたいからいろいろ工夫した。犯罪だなんてこれっぽっちも思わなかったなあ[16]」

なんだか気軽に売春して遊びの金を稼ぐ女子高生の心情みたいだ。純粋に、魅力あふれるものへ突っ走っちゃって気がついたら犯罪してたという感じなのだ。それほどビデオゲームが人を惑わせた[17]。それほどビデオゲームは魅力ある存在だったのだ。

「授業中はビデオゲームのことしか頭になかった。ビデオゲームがやりたくて、でも金はない、でもやりたい。それが最大の悩みだった(笑)。ゲーセンで知り合った友達と情報交換して五円玉や針金の技を知って、それから毎日のようにゲーセンでタダゲー。いくらやっても飽き

(6) いまふうの、きれいで快適なビデオゲーム場は呼び名もいまふう。アミューズメントパークとか呼んだりもするそうだ。

(7) 並んだ敵（インベーダー）がカニのように横歩きをして徐々にプレイヤーのほうに向かってくるシューティングゲーム。プレイヤーはインベーダーを撃ち殺して地球を守るという設定だ。タイトー製。

(8) メダルを増やすのが目的のゲーム。スロットマシン、ルーレット、競馬、ビンゴなどイロイロな種類がある。賭博がヤバい日本だからこそ存在する。

(9) インベーダーブームのせいでパチンコ店が商売上がったり状態になってしまったというから驚く。それほどインベーダーブームは巨大だった。

(10)「ゲーセン行こうぜ」と言わずに「インベーダーハウスにでも行きやしょうや」と言うとナイス。

(11) いまでも人気があるそうだ。

(12) 最近のヒットゲームといえばこれ。このゲームやりたさに恐喝事件まで起きたのだ。ちょっとやそっと並んでも買えないほど売れた。

なかったよ」
森さんやその仲間たちの間では、そういう裏技を使って無料でビデオゲームをするのが当たり前だったという。そしてそういった裏技[18]に後ろめたさを感じてるヒマも惜しんで、だれもがビデオゲームに熱中してましたよ。目ギラギラ「みんなビデオゲームに熱中してましたよ。目ギラギラさせて攻略法教えあったりして(笑)。ビデオゲームの音が入ってるってだけでYMOのレコード買ったし。とにかくゲームが楽しくてしかたなかった」
そう言うと、森さんはメモにたくさんのタダゲー技を書き出してくれた。



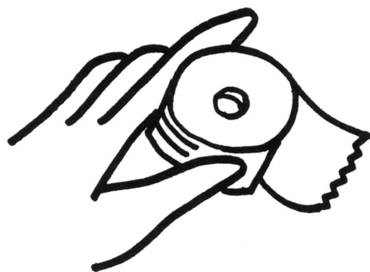
「ソリッド・ステート・サバイバー」YMO

懐かしの裏技

森さんが書き出してくれた技を紹介しよう。どれも当時の若者がビデオゲームやりたさに必死にあみ出した必殺技だ。なお、現在のビデオゲームマシンのセキュリティ[19]は非常に高いので、当時の裏技はもはや通用しないだろう。

①セロハンテープ五円玉

通常、ビデオゲームマシンは百円玉を投入するとゲームが始まるしくみになっている。1ゲーム100円。初めてプレイするような、慣れていないゲームなら数分あるいは数十秒で100円を消費してしまう。そこであみ出されたのがニセの百円玉を入れて安くビデオゲームを



(13) ゲームを操作するレバーのこと。もちろんHな意味から転じたのはいうまでもない。

(14) 全国のインベーダーハウス大隆盛だったころはホントに百円玉不足になったりした。両替だけに利用されがちな一般店舗には「百円玉両替いたしません」なんて貼紙が出たことも。

(15) 『スペースインベーダー』の基板をまるごとコピーしたり、ちょっとだけ変えて売ったりして儲けた会社がいくつもある。ビルが立つほど儲かったらしく、ホントにビルが立っちゃってるから驚く。

(16) 犯罪なのに犯罪と思わない困ったちゃんが多かったことと、ゲーセンは悪の温床という偏見から、「ゲームセンターに入ってはいけない」という校則ができた学校も多かった。

(17) でも、ビデオゲームでホントに発狂してしまったという話は聞いたことがないです。

(18) 森さんによれば、裏技を使うときは「ゲーセンのオヤジに顔が見えるようにして堂々とやると成功する」のだそうだ。

(19) ビデオゲームマシンの防犯対策。最もセキュリティが高いゲームマシンはメダルゲームマシンだと言われている。

プレイするこの技だ。

具体的には、五円玉を数枚用意して重ね、硬貨の縁にセロハンテープをぐるぐる巻いていく。百円玉は五円玉よりもほんのわずかに直径が大きいので、その直径の差をなくすためにセロハンテープを巻いたというわけだ。また、五円玉の重さをわずかに増して百円玉と同じにするためでもあったという。重ねてセロハンテープを巻き終えたら、カッターナイフでていねいに五円玉を切り分けて完了。これをゲームマシンの硬貨投入口に入れると見事ビデオゲームが始まったという。それから、ピンボールマシンなどの比較的ヤワな硬貨選別機構を使っているゲームマシンだと、なにも細工しなくても五円玉を百円玉の代わりに使えたともいう。百円を五円に両替してこの技を使えば、通常の20倍ビデオゲームが楽しめたというわけだ。当時のビデオゲームジャンキーならだれでも一度は試した技だった。

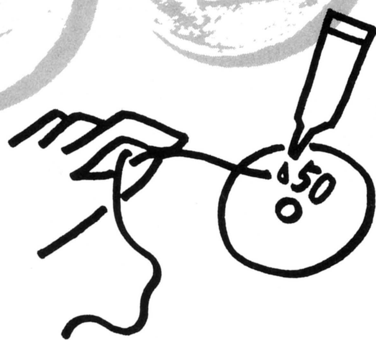
当時のビデオゲームマシンの硬貨選別の機構はわりと大雑把だったからこういった裏技が使えたのだろう。このセロハンテープ五円玉以外にも、五円玉の穴にハンダを流し込んだり、あるいはセロハンテープの代わりに釣りに使う鉛の重りを使ったりする技もあったそうだ[20]。これらの技は地方によって、また対象とするゲームマシンによって使い分けられていた。

②糸五十円玉

ビデオゲームマシンの硬貨選別の機構部分には、針金のようなものでできたスイッチがある[21]。通常、プレイ時に百円玉を投入すると、硬貨がこのスイッチ部分を通過してスイッチを押し、ゲームが始まるしくみだ。この技は、そういった機構を利用した裏技だ。

やり方は簡単で、五十円玉に細い糸を結ぶか接着するかして、糸の端を持ったまま、ゆっくりとその五十円玉を硬貨投入口に入れる。糸をゆっくり下げていくと、五十円玉がスイッチを押す。そうしたら少し糸を引き上げて、また下げる。すると何度もスイッチが押せるというわけだ。これを繰り返して、好きなだけゲームマシンにクレジットを登録して存分にプレイしたのだ。

また、硬貨を2枚重ね、それをペンチの刃の部分で挟んで切れ込みを入れ、バリをヤスリで削り、溝の部分に糸を接着して使う技もあったという。こちらの技だと、より精密な硬貨選別機構をも欺けたのだそうだ。ちなみに、この技を使う者の多くはゲームマシンよりもむしろ



(20) 五円玉の中央の穴にハンダを流し込むという方法もあった。

(21) このスイッチを押すためには、使われている硬貨選別機構の種類を知っている必要があった。これを知るために、わざと硬貨を詰まらせて、店員にそれを取り出してもらい、そのスキにスイッチの位置を確認したのだ。なんたる計画的犯行。

■欲望のテクノロジー

清涼飲料水の自動販売機を攻略[22]する特殊な人々だったという。

なお、五十円玉に糸をつける技は、糸を下げるスピードとスイッチを押した瞬間の微妙な感触を見極める、ある意味で職人芸的な器用さが必要だったという。だが、一円も投資しないでいくらでもビデオゲームができるので、だれもがこの技を習得しようと日夜糸手繰りに励んだという。技としてはわりとハイレベルの技である。

③針金



セロハンテープ五円玉も糸五十円玉も、結局はビデオゲームマシンの硬貨選別の機構部分のスイッチを押すのが目的の裏技だ。その機構部分が単純なマシンに対しては、わざわざ工作や技術を使わずに、針金を曲げて押し込むだけでもそのスイッチが押せたそうだ。針金技はそういった単純な機構のマシン向けの裏技だ。

具体的には、20センチほどの針金の先端を5ミリ[23]ほど折り曲げ、針金全体を適当に湾曲させて硬貨投入口から押し込んで目的のスイッチを押す。そうするだけでゲームマシンのクレジット[24]を思うままに上げることができたという。

また、硬貨返却口から針金を入れても可能である。これは、スイッチ部分から硬貨返却口までがほとんどまっすぐになっているマシンにだけ通用したという。なお、この針金技を使った場合、針金がマシン内部でショートを起こして感電[25]することもあったらしい。熟練した（？）悪ガキたちは針金にテープを巻いて、手と針金を絶縁して感電を防いでいたのだそうだ。

この針金技が流行った後、硬貨選別の機構部分がショートを起こすとブザーが鳴るような防犯機構が取りつけられたということだ。だが、プレイヤーたちはそれに対抗してテニスラケットのガットを針金の代わりに使うようになった。コーラの缶にどういう具合にガットを巻けばちょうどいい曲線になる、などという詳細な情報もすぐさま流れたというから恐れ入る。ビデオゲームのためならあらゆる知恵が絞り出され、また悪ガキたちは横の連絡を密に取っていた[26]のだ。

④電子ライター技

ビデオゲームマシンの中心部は半導体などの電子回路で構成されている。そこに流れる電流はわずかだし、電

(22) 自動販売機を欺いてタダでジュースを飲むのではなく、欺いた後に硬貨返却ボタンを押して金を出したのだ。自動販売機をキャッシュデスペンサーに変身させてしまうというわけ。う～ん、悪質。

(23) これはゴト師によって意見が分かれるところ。2ミリという人もいれば1センチという人もいるし、U字型だという人もいる。それほどだれもが試した技だったのだ。

(24) ゲームマシンに余分に入れた硬貨はクレジットとしてゲームマシン内部に保存される。クレジットの数だけゲームをプレイすることができる。

(25) 生命にかかわるような感電ではなくて、ビリッとくるようなものだったという。

(26) 横の連絡を取っていただけでなく、多くの裏技は数人で行なわれた。ゲームマシンを囲んでプレイヤーのプレイを見るフリをして、じつは犯行がバレないようにしていたという。熟練の店主になると、ゲームマシンから出ている音を聞いて、そのゲームがプレイされているかイタズラされているのかを知り、犯行を見極めたという。

圧も低い。よくファミコンカセットの注意書きに「接点部分に直接触れないでください」なんて書いてあるが、それはこういった電子回路が電気（とくに高圧の電気）に弱いからだ。人間の体から伝わる静電気などで、回路が壊れたり誤動作を起こすこともある。

そういった電子回路の弱さに目をつけた奴らもいた。電子ライターの着火部分を利用したのだ。電子ライターには高圧の電気を発生する機構が備わっていて(27)、その機構部分だけを取り外し、高圧の電気をゲームマシンに流したのだ。

具体的には、硬貨投入口にライターの着火機構を当てて、一か八か運を天に願ってセーノでゲームマシンに高圧の電気を流す。うまくいけば、ゲームマシンのクレジットが一気に99まで増えてしまうことがある(28)。もちろん、これをやってもまったく異変が起こらないゲームマシンもあれば、逆に電子回路がイカレてしまうものもあったという。かなり大雑把かつ成功率の低い技だが、百円ライターを分解すればだれにでもできたということで、一時は大流行した技だ。

⑤コンセント技

電子ライター技と並んでポピュラーだったのがこれだ。ゲームマシンの電源を入れたり切ったりすることで、電子回路を誤動作させ、うまくいくとクレジットを上げることができた。具体的には、ゲームマシンから伸びているコンセント部分を素早く抜き差ししたり、あるいはゲームマシンの電源スイッチを素早く何度も切り替えた。電子ライター技よりも簡単だったことと、店主に見つかっても「画面がおかしくなったから電源を切った(29)」と言えばうやむやに逃げられる点で人気があった技だ。

この技が流行ってからは、コンセント部分をガムテープでしっかり固定したり、あるいは壁に「電源を切ったら罰金をいただきます」などと書いた紙を貼ったゲームセンターが増えたところが妙に笑える。

⑥ソフトウエア的裏技

特定のビデオゲームではソフトウェアのバグ(30)を逆手に取った裏技が使えた。『アル○スの戦×』や『ウ○ズ』というゲームの場合なら、ジョイスティックやボタンに特定の操作を加えながら電源を入れてやると最初からクレジットが入った状態、つまり金を入れなくてもプレイできる状態になったという。『ク○ージーク×△マー』というゲームなら、ハイスコアの名前登録のときにＪＯＲＤＡＮ・ＬＴＤという文字を入れるとクレジットが上がったという。

⑦マスターキー

インベーダーゲームが流行した'78年から'80年ごろまでに大流行したのがテーブル型のゲームマシンだった。テーブルの上面がガラス張りになっていて、その内部に上向きにビデオディスプレイが入っているアレだ。ゲームをしないときには喫茶用のテーブルとしても役立てられるということで、全国のゲームセンターや喫茶店にアッという間に導入されていった。

そのテーブル型ゲームマシンには、いくつかの鍵穴がついていた。客が投入した百円玉を保管しておくための金庫の鍵穴、メンテナンス用のフタを開けるための鍵穴など、数ヵ所あった。そして鍵はどの鍵穴にも使える、いわば共用の鍵だった。つまりひとつの鍵で、全部の鍵

(27) この機構は簡単に取り外すことができる。現在も同じだ。

(28) 多くのゲームマシンにはライター技は通用しなかったという。ライター技がうまくいくゲームマシンは限られていたのだ。

(29) そういう前に店主にひっぱたかれたケースもあったそうだ。だれもがやっていた技だからバレやすかったのだ。

(30) ソフトウェアや電子回路の設計ミスのこと。多くのバグはプレイヤーに有利に働かないのだが、なかにはクレジットが上がるなど嬉しいバグもあった。

を開けられたわけだ。さらに、その鍵は、他のゲームマシンにも使えたという。要するに、その鍵を手に入れれば、全国に散らばっている同じタイプのゲームマシンをすべて開けられた。過激な需要のために、鍵を変えているヒマがなかったのかどうかは定かでないが、ゲームマシンのマスターキーが存在していたのだ。

ビデオゲームジャンキーたちは、そのマスターキーを手に入れ、鍵を開けてクレジットスイッチを押したり百円玉を盗んだりしてタダゲーをやりまくっていた。ある者は店の奥にしまわれたマスターキーをこっそり盗み、ある者は店員とつるんでマスターキーをコピー[31]したという。そのマスターキーは3種類ほどあり、通称78、79、80と呼ばれていた[32]。それらが、裏技、というよりタダゲーのための道具として全国的に出回ったのだそうだ。

⑧その他の技

以上に挙げた技以外では、ゲーム機の金庫部分をドリルで壊して[33]中に入っている百円玉を盗むとか、板をこじ開けて[34]内部のクレジットスイッチを押すとか、そういう強引な技も多数あった。これらの技やマスターキーを使った技は「エレガントでない[35]」という理由からとくに犯罪視されていた。悪さをしていたゲームジャンキーのなかにも少なからずプライドやルールがあったということだろうか。

飽きた!!

いつごろからか、裏技を使ってタダゲーをする奴らが減ってきた。当時やはりゲームジャンキーだったSさん(25歳・ゲームセンター経営)はこう言う。

「インベーダーから数年はよかったんですよ。でもだんだんダサいゲームばっかりになってきて、ヤバいことしてまでそんなクソゲー[36]してもしょうがないし。ゲームの質が落ちたから飽きたっていう。結局みんな裏技なんか使わなくなったっすねえ」

確かに、インベーダーブーム以降、発売されるビデオゲームが増えたし、コピー基板[37]も出回った。またビデオゲームの内容も亜流の亜流というようなものが多く、斬新さが希薄になっていったようだ。

「最初はビデオゲームをやりたいって感じで悪いことやってましたな。でも2〜3年しておもしろいゲームが減ってきたころから、ハードウェアハッキング[38]に興味が出てきて、やっぱり悪いことはつづけてた」

そう語るのはゲームジャンキーからハードウェアハッカーに転向したという山本五十六さん(仮名/27歳・メディア技術者)。彼の興味は、ビデオゲームマシンなどの電子回路と機械仕掛けをいかにエレガントに攻略するかという点に絞られていく。

「いつもペンチとアロンアルファと針金と糸持ってました[39]。自動販売機を攻略して山ほどジュース出して、ジュースでうがいしましたよ。ビデオゲームはクレジット99にしてそれを1000円とかで売ったりして、とにかくジュースやゲームが目的じゃなくなっちゃたわけ。機械を騙すのが楽しい。いい気味っていうかね。マシンは絶対壊さないで、カッコよく攻略するの。話題になった万札偽造の奴らもそういう感じなんじゃない? すごいテクノロジー使ったのにたかが数百万でしょ。あれは絶対ハードウェアハッキングに命かけてるよなあ」

(31) 当時のゲームマシン用の鍵は、金物屋に持って行けば簡単に複製をつくれるような簡易なつくりになっていた。現在は丸型の鍵で、このタイプの鍵は複製をつくることができない。

(32) 鍵の表面に7800、7900、8000などの番号が振られていたことからこう呼ばれた。

(33) これを店主が数メートル先にいるときにやったというから驚く。

(34) 当時のゲームマシンはつくりが雑だったので隙間が多くネジ止めが緩かった。そのためこういった技が可能だった。

(35) 力技や強引な技ほど「エレガントでない」と考えるような風潮があった。どのくらいさりげなくタダゲーをするかを競争している連中もいたのだ。

(36) クソの役にも立たない、あるいはクソほどの価値もない、あるいはクソも出なくなるような、つまらなくてダサくてヒドくてどうしようもないゲーム。

(37) 当時のビデオゲーム基板は簡単に複製をつくることができた。現在はコピーをつくるなら最初からつくるほうが簡単なほど、複製に対するセキュリティが高くなっている。



現在のゲーム

ゲーム関連書籍の仕事が多い森さんは現在のゲームについてこう言う。

「本数はすごいですよ。毎週数タイトルという感じで発売されてますから。年に軽く100タイトル以上になる。でもどれも似たようなのばっかりです。たまによくできたゲームが出るとたちまちヒットしますよ。音や色はきれいになってるけど、内容は昔と変わらない。新しさは皆無。だれだって飽きると思うんです。ファミコンとか家庭用のゲームも同じ。あまり進歩がないですね」

ゲームセンターを経営するSさんも同意見だ。

「いまのゲームはダメですねえ。うちなんか昔のゲーム置いてるけど、そっちのほうが人気あったりしますよ。『ストリートファイターII』と『UFOキャチャー』、それから脱衣麻雀[40]だけあればゲーセンやってけるかもしれない(笑)。ヒットしたゲームをいかにもオリジナルっぽくつくり直して売るのがいまのメーカーのやり方なのかもね。事実『ストリートファイターII』と『UFOキャチャー』のコピーみたいなのが山ほどありますから笑っちゃいますよ」

結局、ビデオゲームの質の低下である。一時は子供が犯罪を犯してまでプレイしたがったビデオゲームだが、現在はそうではなくなってしまった。

「なきゃないでかまわない」

インベーダーブームのころからゲームをしつづけたビデオゲームジャンキーたちは、現在のゲームを見て口を揃えてそう言う。たいして魅力のないビデオゲームたちは、サッカーやナンパに負けちゃって、優先順位は塾やデートの次になっちゃってるのだ。まあそれも悪くはない。ビデオゲームで時間と金と視力を減らしたりするよりは健全かもしれない。

だが、一時は塾がわりと楽しいと思っていたガキを犯罪に走らせ、帰りの一杯が生きがいだったオヤジを熱中させたビデオゲームなのだ。それまであった娯楽を一発でダサいものにしたほどおもしろかったビデオゲームなのだ。それがしょぼくれてしまうのはなんとも寂しい。じつに寂しい。じつにもったいない。ハイテク王国だけに寂しくもったいなくやるせない。そう思いませんか?

(38) 機械や回路などを知り尽くそうとする行為のこと。一般に「ハッキング」というと犯罪のように思われているが、本来は純粋な知的興味からくる純粋な行動なのだ。

(39) ストリートハードウェアハッカーの基本エクィプメントがこれだ。さあみんなで持とう!!

(40) 麻雀に勝つと女性が脱衣するゲーム。つまりHなゲームである。背広とネクタイのサラリーマンにバカ受け。

■欲望のテクノロジー

NO-CONTINUE COWBOY

INVADER STORM

I

ノーコンティニューカウボーイ

終わりなき戦いに賭けたゲーマーたち

かつて街のゲームセンターには"ノーコンティニュー"に燃えた若者たちによる不思議な文化とドラマがあった――。

ゲームセンター（通称ゲーセン）はいまやアミューズメント・パークなどと呼ばれ"若者の集まるトレンディな空間"的なイメージが強くなっている。しかしちょっと思い出してほしい。数年前までのゲーセンがどんな場所だったかを。開くときにガクガク鳴る自動ドア、剥げた壁、ガムのこびりついた床、やかましい電子音、モニターに一心不乱に向かう人――。不良のたまり場、悪の温床といわれ、小学生や中学生は学校から出入りを禁止されていた。そんな「健全」とか「清潔」とか「社交的」とか絶対にいえない場所だったことを。しかしそれだけにゲーセンに集まる人間はひと癖もふた癖もあるヤツばかりだった。「ねえねえ、あのヌイグルミとってぇ」なんていいながら袖を引っ張るような女の子なんかには見向きもしないで、目の前に展開するデジタル・ワールドにどっぷりつかっている連中ばかりだった。そんな連中が集まる場所だからこそゲーセンには面白いドラマがあった。不思議な文化が存在していた。そんなゲーセンとゲームを支えてきたゲーマーたちの物語を紹介してみよう。

構成・文／松島賢司

協力／㈱ゲームフリーク、下北沢「ラスベガス」　資料提供／㈱キョーワインターナショナル

●〝インベーダー・ブーム〟

『ブレイクアウト』（アタリ社、日本名『ブロック崩し』）につづくテレビゲームの開発をしていたタイトーが'78年に世に送り出したのが、あの『スペース・インベーダー』である。これはシューティング・ゲームの原点である。それまでの娯楽施設であるボーリング場やパチンコ屋をゲーセンに商売替えさせてしまうほど爆発的に大ヒットし、ゲーセンを一大娯楽施設に押し上げた。ゲーセン内のゲームはすべて『インベーダー』に代えられ「ゲームセンター」という名称より「インベーダー・ハウス」というほうがポピュラーだったぐらいだ。（『インベーダー』以外のゲームももちろんあったが、人気がなく、花瓶置きにされているところもあった）



喫茶店のテーブルをゲーム機に置き換えた「ゲーム喫茶」と呼ばれる店が出てきたのもこのころである。会社の昼休み時間になるとゲーム喫茶が満員になり店内に電子音を響かせていた。老若男女だれもが『インベーダー』をプレイした時代である。

その後'80年に『インベーダー』の正当な後継者として認められた『ギャラクシアン』もヒットしたが、次第に「ゲームをやる人」と「やらない人」に分かれていった。それはゲーム・ブームが下火になっていったということなのだろうか。

「〝インベーダー・ブーム〟があまりにも大きすぎたので、比較すれば縮小している、としかいいようがないですよね（笑）」（ゲームデザイナー・田尻智氏）

オリジナルのタイトーを除いてセガも任天堂もその他すべての大手メーカーが〝インベーダー・モドキ〟をつくっていた時代のほうが異常だったのだ。現に『平安京エイリアン』（電気音響）『パックマン』（ナムコ）『ディグダグ』（ナムコ）など有名なゲームは毎年つくられていた。

とくに『パックマン』はアメリカで大流行して〝'80年代のミッキーマウス〟とまでいわれた。

●『ゼビウス』人気を支えたゲーマー・サークル

「ゲーム好き」とそうでない人とがだいぶ分かれてきて、〝インベーダー・ブーム〟も「そんなことがあったね」と語られるようになったころ、次なる大きな波が押し寄せてきた。'83年にナムコが発表した『ゼビウス』の登場である。そしてその『ゼビウス』人気を支えていたのが、全国各地に存在したゲーム・サークルの存在である。

ゲーム・サークルのはしりは'82年に富山の『高岡アミューズメント同好会（通称Ｔａｍｐａ）』であった。『Ｔａｍｐａ』は、地方であるため情報が乏しく、ゲームのカタログをメーカーから取り寄せやすいように高校生3人で組織された。それから半年後、東京町田に住む、当時高校生だった前出の田尻氏は自らの攻略情報をコピー誌にして近所のゲーセンに置いた。有名な『ゲームフリーク』の始まりである。

「僕も町田ではゲームがうまいといわれてて（笑）。それでいろいろな情報を持ってるわけですよ。でも僕と同じようなゲーム情報を持っている人もたくさんいるんじゃないか、と。案の定、反響はたくさんありました」（田尻氏）

『ゼビウス』というゲームのクオリティやその物語の神秘性、〝隠れキャラ（有名なところでソル、スペシャルフラッグ）〟の存在は否応なしにゲーム・サークル、ミニコミ熱を上げていった。またそれにより『ゼビウス』も支えられていたのだ。これは制作者である遠藤雅伸氏も認めるところだった。

東京都内各所には名の通ったゲーマーたちが出入りするゲーセンがあり、そこが本拠地となってゲーム・サークルは形成されていった。高田馬場『ゲームブティック』や巣鴨『キャロット』などがそうである。

ゲーマーたちはだれよりも高い得

点を出し、ゲーセンに置かれていたハイスコアボードに自分の名前を刻みつけたい、と思っていた。そのためにも攻略情報は欠かせなかったのだ。サークル活動は情報収集のネットワークづくりだったのである。

「新宿の一番街『キャロット』には『ドルアーガの塔』（'84年、コナミ。60階のフロアを敵を倒しながら登っていくアクション・ロールプレイング。各階には冒険に必要な宝箱が隠されていて、その見つけ方は階ごとに異なっていた）があるらしい、とか電話がかかってくるんですよ（笑）。その日1日しか置いてないテスト・ロケーションの情報ですよね。そのときにプレイできれば会誌に新作ゲーム情報として載せられるわけで、そうなると正式に店に置かれたときのハイスコアも変わってくるわけですから。会誌の価値も違ってきますしね」（田尻氏）

サークル間の横のつながりは、会員のなかにはいくつかのサークルを掛け持ちしていた人もいたが、ほとんどなかったらしい。「牽制し合っていた」と田尻氏は言う。

「でも根は大人しいヤツばかりでしたから暴力沙汰にはならなかったですよ（笑）。僕自身、あまり巣鴨の『キャロット』とかには出入りしてなかったですし。行ってゲームをしてると、『田尻さんですか。そうですか』とかいって帰るヤツとかいて、落ち着いてゲームができなかったですから（笑）」

そんな中で巣鴨『キャロット』を中心に活動していた『VG2 マニアプレイヤーサークル連合（通称ゲーム連合）』は会員募集と情報収集を積極的に行なっていた。『ゲーム連合』には全国各地に支部があり会誌を通じて情報交換がなされていた。後に『ゲーム連合』の会誌は『月刊ゲーメスト』として商業ベースに乗ることになる。

●カウンターストップを目指して

この『ゲーム連合』、『ゲームフリーク』そして高田馬場『ゲームブティック』のスターゲーマーであり『ゼビウス1000万点への解法』を発行した大堀康祐氏（ゲームネームは〝うる星あんず〟）のグループが、都内の三大サークルといっていいだろう。そしてそれぞれのサークル内でもハイスコア争いが行なわれていたので、数々の逸話が残されている。

『パックランド』（ナムコ。『パックマン』の後継機の横スクロール・アクション）で1億点を達成しようとした人物がいた。新風営法（'85年に施行された、正式には「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」。これによりゲーセンは午前零時以降の営業ができなくなった）の前日から挑戦したが、途中で失敗、断念。

『ゼビウス』が三度の飯より好きな人物がいて、彼は1日1回1000万点いかないと気がすまなかったらしい。毎日ゲーセンに通い1000万点出してたという。しかし1000万点出すのには約6時間ゲームをしてなければならない。1日の4分の1を『ゼビウス』に費やしていたのだ。

『ギャプラス』（ナムコ）を交代制で、実に87時間プレイし1億点まで

いった3人組。しかし1億に到達してもカンストにはならず、それ以上点数が上がっていく。カウンターが10億まであるとするとこれまでの10倍の時間プレイしなければ終わらないため、途中で放棄。

　そして田尻氏自身にもこのテの話はある。『ミサイル・コマンド』(アタリ)はやりだしたら止まらなかったというし、『マッピー』(コナミ)では、昼の12時から夜の12時までプレイし1000万点を出したという。

「営業妨害だから止めてくれないか、と追い出されたこともありましたよ。金を返してくれた良心的な店もあったけど、蹴り飛ばされたこともありました」(田尻氏)

　またテレビゲーム発祥の地アメリカでも、13歳の少年が『ディフェンダー』(ウィリアムズ社)を40時間プレイし続けて4700万点を出したという話もある。

●最近のゲーセンゲーム プロゲーマー

　マニア間でのカウンター・ストップ(カンスト)の流行はゲーム制作にも影響を及ぼした。1台のゲーム機を100円で1日中やられては店の営業が成り立たなくなってしまうので、無限に遊べないようにゲームの設計段階から設定するようになったのだ。現在の主流であるエンディングがあるゲームの誕生である。新風営法も関係あるが、これにより耐久レースのようなプレイはなくなった。シューティングゲームも〝パワーアップ〟というシステム(敵の落としたアイテムを拾うと自機火力が強くなる)が一般的になり、一度死ぬと先に進むのが難しいゲームがほとんどである。

「『ゼビウス』なんかは50円で1日中やってましたけどね(笑)」

　プロゲーマーの吉津浩治氏は話す。

「いまのゲームは難しくなってますね。一度死ぬと装備が最弱になりますから。パターンをつくったマニアだけが復活(やられる前の、最高火力の状態になること)できるって感じですね。〝復活パターン〟っていうんですけど(笑)。つまり復活するためにどういうふうに自機を動かしてどの敵を倒してどうやって弾を避けるっていうパターンを全部自分で組むんです。そのパターンをつくんないと復活できないんです(笑)」

　〝復活パターン〟は『グラディウス』('86年、コナミ)から始まった。このゲームは「1機死んだら終わりだろう」といわれてたが、この〝復活パターン〟でその定説(?)も崩れたのだ。ゲーマーの間にはそういった攻略法が伝わっている。有名なところでは『ストII』の〝封印〟である。これはアーケード版『ストII』で、バグが原因で起こった現象で、ガイル(8人のキャラクターのひとり)がタメているときに技が相打ちになると、いくらタメていてもガイルは小技(パンチ、キックなどの通常技)を何か出すまで必殺技が出せない、というものだ。

　雑誌では『ゲーメスト』を除いて家庭用のゲームがほとんどでアーケードゲームはあまり扱っていない。



雑誌では情報が伝わるのに2ヵ月ほどのタイムラグがあるので、「古い情報はいらない」ということらしい。一度買ったら特殊な場合を除いて長い間手元に持っている家庭用ゲームと違って、ゲーセンに足を運んで50円なり100円を使うアーケードゲームは寿命が短いのだ。しかし『ギャラガ』などのロングヒットのゲームがたくさんあった。

「最近流行っている『ストII』がヒットしたら似たような格闘アクションゲームがいっぱい出てるから、新しいのに飛びついちゃうから。回転速いですよね。一時期的には売れるけど……。細かく攻略したいですけどね、雑誌はそういうのを望んでないんですよ(笑)」

　そう話す吉津氏は、中学生のころから名の知れたゲーマーの集まる歌舞伎町『キャロット』に出入りし、そのとき『ドルアーガの塔』を華麗にプレイする大堀氏に出会いその紹介でゲーム業界に足を踏み入れた。『ドルアーガ』のエピソードは有名である。簡単に説明すると、このゲームを極めた大堀氏は最終60階まで到着すると、宝の出し方をギャラリ

ーに知られないようにダンボールで隠してプレイし、彼がやっていることを知るために、ギャラリーのひとりがテープレコーダーでゲームの音を録音した、というものだ。ちなみにテープを回していたのは彼のお兄さんだという。

「結局わからなかったですけどね（笑）」

そんなコトをやるほど、ゲーマーたちは宝箱の出し方を探していたのだ。

「ファミコンが出て人気があるころです。出せば売れた時代（笑）。中学生のころです。家にソフトを持って帰って家で攻略して会社に行って攻略法を教えてライターが書く、と」（吉津氏）

そして吉津氏は攻略だけではなく〝影武者〟もやっていた。〝影武者〟とは、テレビやビデオなど映像メディアを使ったゲーム紹介の中で、有名なゲーマーがプレイしているように見せかけて代わりにプレイするというものだ。

「〝裏技〟とか〝スーパーテクニック〟を撮れっていわれて。そういうのはだいたい僕です（笑）」（吉津氏）

●これからのゲーマー

現在のミニコミは、ゲーム・サークルの存在が一般的になり総数が増えたぶんだけ細分化された。そして商業誌が一般に普及するようになって、ゲームの攻略、新作情報的な意味合いは失われてしまっていった。

『ファミコン通信』が出た時点で、ゲームフリークがミニコミをつくる役割は終わった」と田尻氏が語るように、『ゲーメスト』の同人誌コーナーを見てみるとゲーム・キャラクターを扱ったものがほとんどで、漫画、アニメ系の同人誌に限りなく近づいている。ストーリーを構築しビジュアルを創作するような、内面での消化や吸収作業の漫画、アニメ系の同人誌づくりと、つねにゲーム（プログラム）との〝闘い〟を強いられているゲームの同人誌づくりが似たものを生み出しているのは、ゲームのほうが歩み寄っているにほかならない。ゲーム攻略も雑誌などで先にとり上げられてしまって、実際のプレイはその雑誌の攻略法の「確認」でしかなくなっている。



かつてはカウンターストップできるまで、何十時間も終わらないための攻略だった。しかしいまのゲームは攻略がすべてエンディングに向かっている。エンディングを迎えるということは、全てを消化し吸収した、ということだ。

ゲーセンゲームに限らず家庭用も含めて、ゲームはいま、内面へ向かっている。これはゲーム雑誌などの「情報」が外堀を固めてしまったからではあるが、その〈内面へのベクトル〉を強いられたゲーマーたちはこれからどこへ向かえばいいのだろうか？ ゲームの制作にまで影響を及ぼすようなゲーマーはこれからも出てくるのだろうか……？

●吉津浩司（よしず・こうじ）／'70年東京生まれ。二見書房による「ディグダグ」（ナムコ）の攻略本をきっかけに業界に入る。ビデオゲーム・マガジン「GTV」で攻略のための画像出しなどをてがける。現在はアメリカのゲーム雑誌の攻略や、テレビ番組のために画像出しを行なっている正真正銘のプロ・ゲーマーである。

NO―CONTINUE COLUMN

暗黙の了解

**ゲーセンには
やってはいけない
いわゆる禁じ手があるという。
はたして〝邪道〟は
どこまで許されるのか？**

ゲームによっては「やってはいけない」技がある。最近メジャーなのが〝投げはめ〟だ。多くの人はこれをやられるとムッとするだろう。ちなみに知らない人のために説明すると〝投げはめ〟とは『ストII』用語で、殴られたり蹴られたりしたあと一定時間キャラクターが動けなくなる、その「動けない時間」の間に投げてしまう、というものだ。これを防ぐのは容易なことではなく、一般的に〝邪道〟とされている。で、これをやられてムッとしない人は、当たり前のように使っている人だけだと思う。

プロゲーマー吉津氏は、「よく行くゲーセンは〝投げはめ〟は暗黙の了解で禁止なんですよ。でも知らない人がいて対戦でそれをやってくると、〝投げはめ〟をやり返してボコボコにしますけどね」
と話す。

少し話は遡るが、かつてゲーセンで大ヒットした『ハイパーオリンピック』（コナミ）でも禁止されていた技があった。「どれだけ速くボタンを打てるか」が勝つポイントのゲームだけに、人はさまざまな工夫をこらし、たとえば〝鉄定規打ち（ボタンの上に鉄定規を置きその端を手で弾いて定規の反動でボタンを押すもの）〟や〝百円ライターこすり（百円ライターの腹でボタンをこするように押すもの）〟などこれらの技を使ったときとふつうに指だけときとでは、天と地ほどの差があるのだ。技を使われて負けた人は悔しいだろう。

〝邪道〟になる境界線はゲームによっても違うし対戦する相手によっても変わってくる。どこまで許されるのだろうか？

「それはマナーみたいなものじゃないですか」
と田尻氏は語る。

「まずだれでも納得できるのは、お店に迷惑をかけないことと、ゲーム機を壊したりしてはいけないこと。たとえば『ハイパーオリンピック』でライターとかでこすると、ボタンが抉れちゃうんですよ。それはやらないほうがいいな、と」

『ハイパーオリンピック』には、ライターなどでこすられてボタンが傷んだゲーム機が続出したため「ライター禁止」などの張紙が貼られてあった。ひとり、もしくは数人のためにボタンが壊されて他の人がプレイできなくなるようなことは、最低限のマナーとして守るべきだろう。

では『ストII』の場合はどうなるのだろうか。あれはゲーム機を壊すわけではないし店に迷惑をかけるわけでもない。あの「動けない時間」は『ストII』というゲームの中にもともとあったものだ。あるから『ストII』が面白いともいえる。（逆に、殴ったほうも「動けない時間」があるから）

ゲームのバグなどを利用した〝裏技〟やゲームのゲーム機に店側が取りつけた〝連射ボタン〟を使うのはいいのか、という意見もある。マニアの中には、それらを使って高得点を取るのと使わないのでは価値が違う、という人もいるのだ。同じフィールドで語るな、ということだ。

「（何がいいか悪いかの）結果はでませんよね。結果を出しても、ああそうか、と思う人もいれば、何いってんだ、っていう人もいますから。同じ金払ってんだから何やろうが勝手じゃん、って」（田尻氏）

すべては仲間内での話なのである。「アイツは〝投げはめ〟使うなって何度もいったのにまだ使うから、もうアイツとはやらない」というレベルの話なので、ここでアレはいけない、コレはいいと決めてもなんの意味もない。が、たとえゲームでも負けると悔しいものだ。それで友達なくしたり、「『ストII』で乱入されて傷害事件」なんてことにならないように、仲間内だけでもマナーをはっきりさせておいたほうがいいのでは？

GAME CENTER "ARASHI" INVADER STORM II

ゲームセンターあらし

まぼろしのゲーム漫画『ゲームセンターあらし』再検証

●頭にのせたインベーダーキャップの力を借りて、ゲームをやらせれば宇宙一の少年、石野あらし。彼は世界各地で、または霊界で、過去や未来の地球、果ては宇宙空間を舞台に〝炎のコマ〟や〝月面宙返り〟などの強力な必殺技を使って、テレビゲームでライバルたちと対決する。70年代の終わりから『月刊コロコロコミック』に連載された『ゲームセンターあらし』である!!

いまの『ストII』シリーズの人気を考察すると〝対戦〟と〝必殺技〟ということばが浮かび上がってくる。しかしどちらもけっして新しいものではない。テレビゲームの原典である『ポン』('72年、アタリ社)はモニター内のテーブルテニスであり、まさしく〝対戦〟ゲームだった。そして'83年にコナミが発表し、国際大会まで開かれた『ハイパーオリンピック』では〝百円ライターこすり〟や〝ダンボール&軍手こすり〟などの〝必殺技〟が、ボタンが壊れるまで行なわれていた。ふつうひとりでプレイするものと思われていたゲーマーたちは数々の〝必殺技〟を使い〝対戦〟に燃えていたのだ。いまから十数年前〝対戦〟と〝必殺技〟に命を賭けていたゲーマーがいた。漫画『ゲームセンターあらし』である。あらしの時代から時は流れ、ゲームも大きく様変わりしてきた。『あらし』はいまの子供たちに受け入れられることはないのだろうか？　〝必殺技〟を使い〝対戦〟形式のゲームが主流になっているいまこそ、あらしが求められているのではないだろうか!?　はたして、あらし復活はあるか!?

●攻略漫画としての『あらし』

『スペースインベーダー』から始まった第1次ゲーム・ブームのさ中、連載がスタートした『ゲームセンターあらし』は、テレビゲームの魅力にとりつかれはじめていた子供たちの注目を一気に集めた。あらしの華麗な指さばきと必殺技は子供たちの憧れの的になったのだ。

『あらし』の魅力は、なんといっても必殺技だった。〝月面宙返り(ムーンサルト)(1)〟〝炎のコマ(2)〟などの一撃でクリアしてしまうほど強力な技の数々である。「そんなバカな」と思いつつ引き込まれていた人も多かっただろう。確かに常軌を逸した必殺技が多かったが、けっして〝『あらし』イコール必殺技〟ではなかった。連載開始当初のあらしは、不安になるほど大人しくプレイしていたのだ。

「スペースインベーダーで高得点を上げるには……ビーム砲の最初の22発目までに左か右の4列をすべて消し、UFOの出現を待つ!」(単行本1巻『必殺! つるぎの舞い(3)』)

あらしが町内インベーダー大会でプレイ中、司会のセリフである。これはれっきとした攻略法だ。さらに第3話『ビッグコンピュータをやっつけろ!(4)』では、プログラムについて何も知らないあらしに天才プログラマー・大文字さとる(5)が説明している。つまり『あらし』は初めはHOW TO漫画だったのである。

「あとのほうでもゲームの攻略や解説を間に挟みながらやってればもう少し長くつづいたんじゃないかな」(原作者のすがやみつる氏)

●エスカレートしていった原因

しかし『あらし』は作者の意向とは反対の方向に突っ走っていった。『あらし』のストーリーは初め、プログラマー(さとる)VSゲーマー(あらし)だったのである。さとるは何度かみずからつくったゲームであらしに挑戦して敗れている。

この図式が崩れた原因は月影一平太(6)というライバルゲーマーの登場にある。しかし一平太の登場も時代背景を考えると納得がいく。偽造硬貨やカツアゲなどゲーセンを取り巻く諸事情(不良のたまり場、悪の温床といわれていた)が社会問題化していた当時、ゲーセンに出入りできない小学生読者の代弁者として、悪ゲーマーを懲らしめる正義のゲーマー(あらし)の役割は大きかったのだ。善悪をクローズアップさせたために物語は大きく方向転換することになった。

「ゲームをクリアできるか」より「ゲームでライバルに勝てるか」に問題がすり替わったため、いずれはクリアされるゲームをつくるプログラマー(さとる)の立場はなくなり、物語に合わせて彼も方向を変えなければならない立場に追いやられた。そして、「よし、今日こそあらしに勝つチャンス! 日本一、いや世界一はぼくのもの!!」(3巻『決定! TVゲーム世界チャンピオン(7)』)というさとるのひと言で、彼はプログラマーである立場を捨てる決心をし、図式は完璧に崩れ去った。

プログラマーがいなくなったいま、あらしは心おきなくライバルゲーマーとの「対決」ができるようになり、必殺技も自然とエスカレートしていった。それに引きずられて物語も壮大になっていった。

(1)初期のフィニッシュ技。人並はずれたあらしの跳躍力がこの技を可能にした。レバーにひねりを加えるので素早い攻撃ができるらしい。〝月面宙返り12段撃ち〟など、他の必殺技との複合形が多いのが特徴。「飛んでいる間にやられる」という声はあらしには届いていない。



(2)いちばんメジャーな必殺技である。1秒間に200万回以上レバーを動かせる人間は技を出すことができるらしい。鉄のコマを手のひらで回して摩擦熱で炎が上がったことからこの名前がついた、というエピソードはあまりにも有名。

(3)この回限りでなくなった必殺技〝つるぎの舞い〟を披露している。空中高くジャンプしているところから〝月面宙返り〟の原型だろう。

(4)さとるのプログラミングしたホログラフィーの立体映像〝海賊インベーダー・パイレーツ〟と闘い、あらし必殺技の中でいちばん地味な〝水魚のポーズ(ヨガからヒントを得た精神統一するポーズ)〟が初お目見え。「ぼくはゲームづくりの天才だ!」というさとるのセリフが悲しい。



「この地球を救うためならば……このちっぽけな命、超新星（スーパーノヴァ）⑧とともに燃やしてもおしくはない……」（4巻『地球を救え』⑨）

と、地球に落下する核ミサイルを目の前にして呟くのだ。この事件からあらしはライバル、悪ゲーマーとの「対戦」から人類愛、世界平和にまで駆け登ったのである。

●闘いの果てに見たもの

『あらし』はメジャーなゲームからマイナーなゲームまで、時にはゲーム&ウオッチ⑩を使ってライバルたちと「対戦」を繰り返していた。しかし世界を背負った闘いをしているあらしにゲームの攻略や解説をしている暇はなかった。対戦相手はインフレをおこし、回を重ねるたびに新たなライバルたち⑪は人間離れしていき、ついには人間以外のもの⑫があらしに闘いを挑み、敗れていった。それに対抗するためにあらしのトレードマークである出っ歯とインベーダーキャップは進化を遂げたのである。

あらしの出っ歯は鋼鉄を噛み砕き、ライフルの弾を跳ね返し、伸び縮みし、必殺技〝出っ歯神経リモコン⑬〟を可能にした。

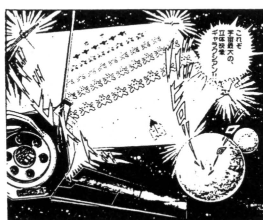
「あのインベーダーキャップから発生するオーラ！　あれこそ、インベーダーキャップが宇宙のエネルギーを集め、あらしにパワーを与えている証拠！」（12巻『インベーダーキャップが燃えた！』⑭）

そして最終巻で未来人に、インベーダーキャップは歴史上の英雄に与えられた未来からの贈り物であることを知らされる。なんと、キリストも釈迦もナポレオンも徳川家康もインベーダーキャップを持っていたのだ！

相手の邪魔をし、筐体をぶち壊すために使われ始めた必殺技は全てのゲームを一撃でクリアできるようになり、そのパワーをインベーダーキャップに求めたためにあらしはゲーム攻略の楽しみを失った。全てインベーダーキャップが解決してくれるからだ。過去・現在・未来そして異世界と、闘ってきたあらしには死ぬことよりも辛いことである。

絶望していた（実際は「対戦」に忙しくて絶望している暇すらなかったが）あらしに救いの手を差し伸べたのは未来人たちだった。あらしは彼らに連れられ、さとる、一平太と

(5)ライバルであり親友でもあるいちばん古いキャラクター。大財閥の長男でIQが300あり、NASAに呼ばれるほど天才の中学1年生。数学者として著書多数。
(6)ヤクザの親分の息子で東日本総番長。子分が50万人いる。中学2年だが落第2回。あらし、さとるとともに合体して巨大化することができる。
(7)巨大コンピュータ・総統デビルが主催した大会で世界中から集まった〝ゲーム戦士〟がしのぎを削った。優勝したあらしは宇宙空間に映し出された『ギャラクシアン』で総統デビルと闘い勝利する。これであらしの名は世界中に知れ渡った。



(8)あらし究極の必殺技。「この技を使ったら死ぬ」といわれつづけていたが、結局4、5回使った。どんなすごいゲームでも一撃で終わってしまうらしい。
(9)A国の防衛コンピュータが誤作動し射ち出してしまった核ミサイル群を、『ミサイル・コマンド』と同じ操作法の軍事衛星を使って射ち落とし、核戦争を阻止する話。最高の盛り上がりをみせた。

GAMECENTER "ARASHI" INVADER STORM II

夜空に飛んだあっ!!

またも月面宙返りたつまき落としか……!?

ともに友情と平和をゲームを通して伝えるため、モノリスを模したゲーム&ウオッチ型の〈箱舟〉に乗って宇宙の彼方へ飛び立ってしまった。

●『あらし』は現代に復活できるか

小学生向けの二大漫画雑誌である『月刊コロコロコミック』と『コミックボンボン』(15)を開いてみると、ゲームを題材にした作品が非常に多いことに気づく。タイトルを羅列すると、『ストⅡ爆笑4コマギャグ外伝『おれは男だ！ くにおくん』『スーパーマリオくん』『半熟英雄』(以上『コロコロ』)『ロックマン5』『餓狼伝説』『がんばれゴエモン2』『スーパーマリオカート』(以上『ボンボン』)などだ。もちろん小学生のあいだでもテレビゲームが流行っているのでゲームの漫画は人気があるだろうが、タイトルからわかるように、どれもゲームキャラクターを主人公にしたものである。

「ゲームの人気キャラクターを主人公にした漫画のほうが、アンケートなどで人気が高いんです」(『コロコロコミック』副編集長・黒田氏)

子供の興味が変わってしまったのだろうか？ いや、そうでもないらしい。上記の雑誌で組まれている特集をざっと見ても、テレビゲーム、アニメ、ラジコンなどだ。もし僕らが子供で、この記事を読んだらワクワクしそうなものばかりである。

「いまの子供はお金を持っている、とよくいわれますが、アンケートをとってみると500円から1000円未満という子がほとんどです」(黒田氏)

僕らのころと同じなのだ。高価なオモチャも「両親や祖父母に買ってもらっている」という。昔もいまも子供たちは変わっていないといえる。

では、なぜあらしのようなキャラクターが生まれにくいのだろうか。ふたつの理由が考えられる。

ひとつは、『あらし』の時代には攻略本というものがなかった、ということだ。ゲーム雑誌自体存在していなかったから当たり前である。そのため『あらし』は漫画というだけではなく攻略本という位置にもいたのだ。しかしゲーム雑誌はいまや月に約二十数誌、攻略本も腐るほど売り出されている。攻略情報には事欠かない。『あらし』内の囲み情報はお呼びでないってカンジだ。

もうひとつは、コンピュータの知識が子供たちに浸透しているからではないだろうか。昔「マイコン」ということばも耳慣れてない子供だった僕らには、コンピュータはなんで

(10)ファミコンの前に流行った、液晶モニター手のひらサイズの、ゲームと時計の機能がついた任天堂製品。『ファイヤー』『ジャッジ』『マンホール』など名作多数。類似品が数多く出回った。

(11)ネオドクロ党の首領で最強最大のライバル・ドクロ大帝、翼を持ち空を飛ぶホーク鷹野、雪山の中で江戸時代から眠っていた氷雪之助……他多数。

(12)3次元と4次元の間に存在するゲーム空間に棲む魔王サラマンダ、世界中の天才科学者の脳を集めてつくられたサイボーグのドクター・ノウ、2090年の地球を侵略するゲモラス星人の大王イカロス……他多数。

(13)出っ歯を神経で自在に操る技。他に"出っ歯炎のコマ"などがある。



(14)燃えて灰になったインベーダーキャップをあらしの母親が徹夜をして直すという感動的な一話。

(15)小学生低学年に支持されている子供向けの二大漫画雑誌。そのスタイルとコンセプトは10年以上変わっていない。

もできる「夢の箱」だった。BASICでさえ、なんでもできる「夢の言語」だったのだ。そのため次々と出てくる、ワクワクするような新しいゲームを攻略していくあらしの姿を頼もしく思っていた。しかし現在ではコンピュータは身近なものになっている。パソコンなんてそこいらに転がっている。ゲームも日々進化している。『インベーダー』なんて「ショボくて」プレイできないだろう。そんな子供たちに「〝炎のコマ〟を使うとワープするんだぜ」といっても白い目で見られるのがオチである。

「『あらし』の時代には2メガでしたが、今度僕の家に入れるパソコンなんてのは486というCPUの66メガなんですよ。33倍になってますよね。同時に計算処理できるのが8ビットの時代からいまは32ビットですからね。なんかもう、不可能って感じですよね（笑）」（すがや氏）

「いまの子供たちはコンピュータが身近になったぶんだけ、その限界も知っているんじゃないでしょうか。夢がどんどん現実になっていきますから」（黒田氏）

だが、これは大人の意見である。

「ゲームセンターあらし」年表

年	あらしの出来事	ゲーム史	世相史
'79	『町のチャンピオン』に選ばれるが、さとるのつくった『ミラクルスペースインベーダー』に敗れる。『グランドチャンピオン大会』で雪辱。『全日本インベーダー選手権』出場。一平太を敗って優勝。	『ギャラクシアン』（ナムコ） 『ドラキュラ・ハンター』（テクノン工業） 『麻雀ゲーム』（アイピーエム） 『ヘッドオン』（セガ） 『ボムビー』（ナムコ）	三菱銀行猟銃人質事件 ダグラス・グラマン事件 口裂け女 『関白宣言』ブーム 東京サミット開催 〝ダサい〟〝エガワる〟
'80	「日本一えらい人」と『ギャラクシアン』で対決、辛くも勝利する。『平安京エイリアン』で、その開発をした東大の学生と対決。勝利。総統デビルの開催した大会で優勝。テレビゲーム世界一の座に輝く。宇宙最大の立体映像『ギャラクシアン』で総統デビルと対決、勝利。A国のコンピュータが誤作動し核ミサイルの恐怖にさらされるが阻止。	『平安京エイリアン』（電気音響） 『ルパン三世』（タイトー） 『ミサイルコマンド』（セガ） 『パックマン』（ナムコ） 『バルーンボンバー』（タイトー） 『スピーク&レスキュー』（サン電子） 『アストロゾーン』（タイトー） 『クレイジークライマー』（日本物産）	「イエスの箱舟」事件 新宿バス放火事件 モスクワ五輪に日本不参加 イラン・イラク戦争 王貞治引退 〝ルービック・キューブ〟人気 漫才ブーム 富士見産婦人科事件 韓国光洲事件 〝カラスの勝手でしょ〟
'81	銀河連邦の監視員であるクレタ星人の地球破壊計画を阻止。霊界で、天国を救うためにエンマ大王と対決、勝利する。『ミスターゲームユニバース世界大会』でアーサー・ジュニアと『ニューラリーX』で対決、優勝する。世界征服を企むドクロ大帝と『スクランブル』で対決、勝利。	『ニューラリーX』（ナムコ） 『ジャンピューター』（三立技研） 『ドンキーコング』（任天堂） 『フロッガー』（セガ） 『ルート16』（サン電子） 『ワープ&ワープ』（ナムコ） 『クレイジーコング』（ファルコン） 『ギャラガ』（ナムコ） 『クイックス』（タイトー）	北炭夕張新鉱ガス事件 なめ猫ブーム ノーパン喫茶登場 『ルビーの指輪』ヒット 神戸ポートピア開幕 三和銀行オンライン詐欺事件 丸山ワクチン有効性非認可 ジャズダンス・ブーム 〝ハチのひと刺し〟〝ブリッ子〟
'82	2090年の未来に行きゲモラス星人の地球侵略を、合体必殺技〝コスモ・アタック〟で粉砕。『第1回全国テレビゲーム甲子園大	『ディグダグ』（ナムコ） 『ドンキーコングJr』（任天堂） 『ポールポジション』（ナムコ） 『ミスタードゥ』（タイトー）	ホテルニュージャパン火災 日航機羽田沖墜落 フォークランド紛争 『積木くずし』が話題

GAMECENTER "ARASHI" INVADER STORM II

巷の子供たちは『ドラえもん』『東映まんが祭り』を見に行き、『戦隊シリーズ』を毎週楽しみにしていて、僕らが楽しんでいた『ウルトラマン』『仮面ライダー』を求めているのだ。興味を示すものはいまも昔も変わってない。ということは『あらし』スタイルのゲーム漫画もまだ充分ウケる余地はあるのだ。そして『ストII』以降の〝対戦〟ブームである。

〝対戦〟〝必殺技〟がメインの『あらし』が、いまウケないわけがない！というより時代が『あらし』にやっと追いついたといえるだろう。あらしは現代のゲームにこそ攻略の楽しみとクリアの喜びを見出せるのだ。いまこそ伝説のゲーマー、あらしが復活するときなのである!!

会』に出場、優勝する。
再びドクロ大帝と対決。銀河を消滅させる威力の〝惑星大直列〟を〝スーパーノヴァ〟で敗る。
『第3回テレビゲーム世界選手権』。タイトル防衛。だが飛び入りのホワイトパンサーに敗れメキシコに。
〝太陽風コロナ撃沈〟を会得し雪辱。
『クリスマスゲーム大会』に出場。極度の疲労で必殺技が使えなくなるが家族、友人の協力で復活。

'83／『バレンタインデー記念ゲーム大会』出場、アクシデントがあり優勝を一平太に奪われる。さとるがNASAに誘われて研究者として渡米。
巨大電気クラゲを、深海調査ロボット・アクアー号に乗り込み退治する。
『子供の日記念全国子供ゲーム大会』でブッチャンに苦戦するも勝利。
『第一回ウルトラ大陸横断ゲーム大会』に出場。ニューヨーク決勝戦の最中にキングコングが現われ大会は中断。あらしがコングを止める。
太平洋火山島の大噴火で異常気象発生。気温の急激な低下により食料危機。〝スーパーノヴァ〟で火山灰を吹き飛ばし地球のピンチを救う。
山中でゲームの化石が発見される。その化石の力で、あらし、さとる、一平太はジュラ紀の世界に。ティラノサウルスと闘い、合体必殺技〝スーパーノヴァ・トリニティ〟で敗る。
インベーダーキャップを届けにきた未来人とともに宇宙に飛び立つ。

『フライボーイ』（タイトー）
『ザ・ピット』（タイトー）
『ワイルドウエスタン』（タイトー）
『ポパイ』（任天堂）
『スーパーパックマン』（ナムコ）

'83／『ゼビウス』（ナムコ）
『マッピー』（ナムコ）
『エレベーターアクション』（タイトー）
『マリオブラザース』（任天堂）
『スーパーロコモーティブ』（セガ）
『チャンピオン・ベースボール』（アルファ電子）
『Qバート』（セガ）
『幻魔大戦』（データイースト）
『ハイパーオリンピック』（コナミ）
『ミスタードゥVSユニコーン』（タイトー）

東北・上越新幹線開通
IBM産業スパイ事件
金大中氏釈放
『気くばりのすすめ』ヒット
ゲートボール、エアロビクスブーム
〝んちゃ〟〝ルンルン〟〝ネクラ〟

'83／連続ピストル強盗勝田清孝逮捕
愛人バンク・夕暮れ族
『おしん』ヒット
秋田沖で日本海中部地震発生
アキノ氏暗殺
ソ連・大韓航空機撃墜
米・グレナダ侵攻
青木功・米ツアー初優勝
〝いいとも！〟〝ニャンニャン〟

●すがやみつる●インタビュー

『ゲームセンターあらし』原作者

「〝駄菓子漫画〟を目指してたんですよ。人工着色料がいっぱいで、そんなもの食べちゃいけません、なんていわれる、そんな親に隠れて読むような漫画を書きたいなと思ってたんです」

撮影／渡辺健策

『ゲームセンターあらし』が始まる前までF1の漫画を描いてたんですけど、担当の編集者が当時流行っていた『ブロック崩し』の漫画を描かないかっていってきて。そのときの注文が、どうしてもゲームをやっているときには座ってて地味になるから、主人公に宙返りさせろと（笑）。その話は単行本には収録されてないんですよ。原稿がなくなっちゃって。幻の第1作になったんです（笑）。次に別冊の読み切りで単行本の1回目のやつを描いたら人気投票で1番になって。それまでシコシコと描いていたF1漫画を終わらされて連載が始まったと（笑）」

「ハチャメチャにやってくれ」と編集者にいわれて連載を始めたすがや氏は、アンケートで『ドラえもん』と並ぶ人気といわれても実感がなかったという。

「自分でもメチャクチャやってるのがわかってましたから単行本は売れないと思ってたんですよ。そしたら初版の2万5000部が午前中で完売しちゃって。あわてて午後には増刷が決まったという……編集者や描いてる本人のほうが意外だった（笑）」

本人も編集者も疑問に思っていた『あらし』の面白さとはなんだったのだろう？　すがや氏はその解答になりそうなものをふたつあげた。

「どれだけ読者に早くページをめくらせられるかって考えながら描いてました。だからストーリーが決まったあと、編集者と打ち合わせの2時間前まで何もやらないで、残りの時間でネーム（下書）を一気に描き上げるんです。描くほうもそのくらいのスピードじゃないと、いろいろ考えちゃって細かくなっちゃうんですよね。細かくなると読むほうのスピードも遅くなりますから」

そのスピードによって読者はエスカレートするライバルや必殺技の中に無理なく入り込めたのだ。

「〝駄菓子漫画〟をポリシーっていうか、目指してたんですよ。人工着色料とかがいっぱいで、母親なんかが、そんなもの食べちゃいけません、なんていうアレです。そんな、親に隠れて読むような漫画を書きたいなと思ってたんです（笑）」

20代の僕らにとって駄菓子もゲーセンも親や学校に禁止されていたイケナイものだった。そんなイケナイことを命懸けでやっていた『あらし』に僕らは夢中だったのだ。

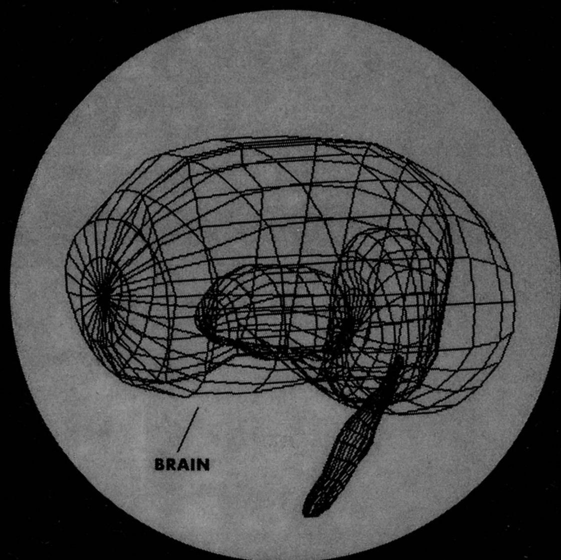


すがや・みつる
本名、菅谷充。'50年静岡県富士市生まれ。'72年石ノ森章太郎原作の『仮面ライダー』（テレビマガジン）で漫画家デビュー。『ゲームセンターあらし』『こんにちは！マイコン』の2作で第28回小学館漫画賞受賞する。
その後、大人向けの漫画を手がけるかたわら、パソコン通信、モータースポーツ、ビジネス情報、ハイテクなどを扱った漫画単行本や一般書籍なども多数執筆する。
著書に『エネルギーを考える』（実業之日本社）『まんが・マッキントッシュ入門』（学研）などがある。



BRAIN

第3章
ゲームは僕らのブレインだ!



Game is my BRAIN!!

本当のブレードランナー都市であり、'97年にはなくなる期間限定都市〝香港〟では、コンピュータ街(=秋葉原のような場所)のことを『電脳中心』と書く。電気の脳味噌の中枢神経のようなイメージ。まさにサイバーここにあり。ことばというただの記号をビジュアル・イメージに変えるマジックが都市にはある。そして都市は覚醒する。その昔、SFで都市じたいが人格を持って自分にとって不必要な人間を次々抹殺してゆくというモノがあった。IC基版の写真はスパイ衛星から撮った都市のよう。〝情報〟という名の命令を受け取った〝人間〟という名の細胞が〝都市〟という人格の中で生きる。電脳というと電算機=コンピュータと連想しがちだが、人間だって蛋白質いっぱいのコンピュータ。神経細胞をくぐりぬける脳からの通信を各パーツが正確に受け取って行動する。0と1の選択が光の速度で走る集積回路、流行という名の情報が音速で駆け抜ける都市、感情という名の命令が神経細胞を刺激する人間。それはすべて同じ〝地球〟という名の生命に直結する〝脳細胞〟だ。

ゲーム雑誌を攻略する

賢いゲーム雑誌の選び方講座

ゲームメディアがメジャーになるにつれ
当然のことながらゲームに関する雑誌も
次々と創刊された。
現在発行されているゲーム雑誌の数は
とんでもないほど多い。
これらの本の中から
自分の要望に合致したものを
探すのはひと苦労だ。
このコーナーでは
各誌の特徴や業界で活躍する
ライターたちのことばを紹介する。



1 この雑誌を買え！ ゲーム雑誌徹底解剖

ひとくちにゲーム雑誌といっても、発刊ペースや対象機種もさまざま。ここに挙げた14種類の雑誌は、数多いゲーム雑誌の中でも人気の高いものだ。購入の参考にしてほしい。

ファミコン通信

アスキー
週刊（毎週金曜日発売）
AB判／¥290



週刊という、業界一のハイペースで発行されるファミ通。読み応えのある特集記事や、素早い新作情報、機種を問わない情報量の多さといった点で、多くの読者に支持されている。おそらくゲーム雑誌中でいちばん売れているだろう。

ところがどうしたことか、現在のファミ通からは、以前ほどの活気が感じられない。ただしそれでも、ほかの雑誌に比べればまだ読みやすい。それに表紙もヘンに子供向けではないし（各人の好みもあるだろうが）〝ファミマガは恥ずかしいけど、これなら読める〟という人も多い。

いくつか不満な点もある。まず新作情報は早いが詳しくはないこと。もうひとつは、ゲーム紹介コーナーなどが、以前よりおろそかになっていること。ページ数を増やしたり、内容を濃くしてもいいのではないだろうか。またマンガも増えており、単純にゲームの情報がほしい人には残念な傾向がみられる。

ファミリーコンピュータマガジン

徳間書店
隔週刊（隔週金曜日発売）
ＡＢ判／￥４９０



ファミコン情報誌の元祖的存在だけあって、いまでもそれなりの売れ行きらしい。前述のファミ通とはまったく逆で、ゲームに関するページ以外は、極力排除しているように思える誌面構成になっている。

もちろんゲーム雑誌なのだから、それはそれでいい。しかし何も飾りっ気がないというのも、案外さびしいもんだ。しかも読者が徹底して低年齢層に集中しているためか、全体的に子供っぽい。表紙だけ見ても、大人な恥ずかしがりやでなくても、大人なら手を出しにくいだろう。

サンプルの号にはトランプもついているが、ファミマガでは増刊号もときどき発売している。これには発売前のゲームミュージックが聞けるCDがついていたり、他社とは違った路線を進んでいるのが面白い。

いろいろな機種の情報を、浅く広く早く知りたい、という人には最適の雑誌だ。勇気を出して買おう。

The スーパーファミコン

ソフトバンク
隔週刊（隔週金曜日発売）
ＡＢ判／￥３８０



業界で初めて発売されたスーパーファミコン専門誌。

順調に独自の路線を進んでいる雑誌のひとつだ。

まず読んで気づくのは、読者参加のページが多いこと。女の子読者を対象にした読者参加コーナーなどもあり、貴重かつユニークだ。

以前は、バンクシステムという、投稿が掲載されるとポイントをもらえ、それで景品がもらえるシステムがあったのだが、公正取引委員会によって廃止させられてしまった。それにもかかわらず、読者は熱心なようだ。

またこの雑誌のもうひとつの特徴は、付録で1タイトルを徹底して紹介、攻略していること。

それだけならさほど珍しくはないが、それがほぼ毎回、しかも時には複数の付録がついてくることも少なくない。

ちゃんとゲームを知りたいが、攻略本を買うほどではない、という人に最適の雑誌だ。

ヒッポンスーパー

宝島社
月刊（毎月4日発売）
ＡＢ判／￥４９０



『ファミコン必勝本』が、昨年リニューアルされた。

名前はスーパーだが、スーパーファミコンの専門誌というわけではないのでお間違いなく。多くの機種をフォローしている。

以前のヒッポンは、なんとなくマニアック、それでいてイヤミじゃない、といういい雰囲気があったが、それもある程度は受け継がれている。他誌で見られるクロスレビュー形式の新作紹介をあえて採用せず、メインライターに細々と評価をさせる、というスタイルを採用している。これはなかなかよい。どのゲームを買おうか考えるには、他誌との併読が非常に効果的だ。

マニアックな連載記事も好評のようだ。しかし、そのゲームに思い入れのない人には、あまりありがたくないページでもある。

この例に代表されるように、この雑誌は読者を選ぶタイプだといえるだろう。

好きな人はしっくりくるし、そうでない人には楽しくない。自称〝通〟という人に。

(勝)スーパーファミコン

角川書店
隔週刊（第2・4金曜日発売）
AB判／￥490



TVや一般雑誌などで有名になってしまった、角川の大騒動。その渦のなかに、この雑誌をはじめとするゲーム部門も含まれていた。その結果、雑誌名は同じなのにスタッフは総入れ換え状態になってしまった。以前のスタッフといまのスタッフを比べることは避けるが、明らかに誌面は変わっている。以前よりもくだけた感じになっている。しかしそれは同時に、ゲーム記事などが詳しくないことをも意味する。これは残念だ。

相変わらずな部分は、どうもオリジナリティが感じられないことだ。わかりやすい例を挙げるなら、ファミ通の人気コーナー、クロスレビューをそのまま使っている。確かに他誌でも似たコーナーはあるものの、それなりにオリジナリティを出そうと頭をひねっている。そういう努力が感じられないのはいただけない。

電撃スーパーファミコン

主婦の友社
隔週刊（第2・4金曜日発売）
AB判／￥490



旧(勝)スタッフの手で作られているせいもあって、(勝)に近い雰囲気がある。というより、こちらが本家というべきなのだろうが。

『(勝)スーパーファミコン』同様、この雑誌でも気になるのが、やはりオリジナリティのなさだ。とにかく、(勝)どころの騒ぎじゃない。ソフトウェアランキングのページを見てほしい。昔のファミ通かと見間違えるほど、そっくりだ。海外情報がカコミであり、「ハーイ、トムです」という声が聞こえてきそうだ。ここまであからさまだと、怒る気さえなくなってしまう。

また、アニメオタク系の投稿イラストが多く掲載されていたり、連載マンガがあったりと、純粋なゲームファンが喜ぶのかどうか、疑問な部分も少なくない。

増刊ファミコン通信 攻略スペシャル

アスキー
月刊（毎月3日発売）
AB判／￥480



攻略記事が減ったファミ通をフォローするように創刊された雑誌。現在は増刊という形をとっているが、今年の7月からは月刊ペースとなる。発刊ペースが違うぶん、ファミ通より厚めの本になっている。

結論からいうと、この本は意外によろしい。RPGやシミュレーションなどのデータ的な情報をほしくなるゲームなら、わざわざ攻略本を買わなくてもこれで間に合ってしまう。誌面の完成度などは、まだ開始間もないプロジェクトなので、これからどんどん変わっていくだろう。

この本は、いままでのゲーム雑誌とはまったく違ったアプローチをとっている、という点で斬新だ。すなわち、情報のスピードよりクオリティで勝負する雑誌だということだ。今後が楽しみな1冊である。

BEEP! メガドライブ

ソフトバンク
月刊（毎月8日発売）
AB判／￥490



まだゲーム情報誌が少なかったころ、家庭用マシン（とくにセガ系）からパソコン、ボードゲームやピンボールに至るまで、多彩に紹介していた『ＢＥＥＰ！』という雑誌があった。
独自の味で固定ファンも多く存在したが、残念ながら廃刊となってしまった。
そしてその後につくられたのがこの本だ。
雑誌名からもわかるように、メガドライブの専門誌である。
同じソフトバンクの『the スーパーファミコン』同様、読者参加のコーナーが多いのが特徴だ。
とくに、過去に発売された全タイトルの、読者による採点や意見など、他誌ではなかなか見られないユニークなコーナーも多い。
メガドライブユーザーは、なぜかマニアックで他機種を敵視している人が多い。そんな読者の偏った声が多いのがやや気になるものの、ぜひチェックしておきたい。

ログイン

アスキー
隔週刊（第1・3金曜日発売）
AB判／￥560



パソコンゲーム雑誌の老舗的な存在。当時のパソコン雑誌（マイコン雑誌か）がどれもカタイつくりだったのに対して、とにかくふざけることで読者の支持を得てきた本である。多少ふざけ方が以前とは変わってきたものの、それでもまた他誌とは比べられないほど独特だ。
さてこの本の特徴は、とにかく売れセンのタイトルをしっかりチェックできること。情報も早く、執筆陣も筋金入のゲーム野郎が多いようだ。それと前出のとおり、冗談みたいな特集記事も特徴である。それに、古くから海外市場に目をつけており、アメリカやイギリスの現状を日本語で把握できるのも、海外ゲームファンにはうれしい。
難点は、以前よりも評価色が薄くなったこと。クロスレビュー的なものをやれとはいわないが、もう少し読者に情報を与えてもいいのでは？　もっとも、あまりひどいゲームは紹介していないのだろうが……。

テクノポリス

徳間書店
月刊（毎月8日発売）
B5判／￥680



最初はふつうのパソコン雑誌だったこの本は、あるときから急に路線が変わった。アニメ系のキャラクターを前面に押し出したCG特集や、Hなゲームを多く紹介するようになり、現在の路線に落ち着いた。Hなゲームに興味があり、なおふつうのゲームにも興味がある、という人に、オススメの雑誌だ。
しかしそれは以前の話。いまではこういう中途半端な路線は、あまり感心できない。Hゲームの専門誌も発売されている時代なのでそれほど刺激的ではないし、ふつうの情報なら他誌のほうが早いし詳しい。それに機種も、ほとんどPC-98シリーズに限定されている。ぜひとも大胆な路線変更、もしくは新たな読者を獲得するほどの大きな特徴づけが望まれる。つくりが素人っぽいのもマイナス要素。

マイコンベーシックマガジン

電波新聞社
月刊（毎月8日発売）
A4変形判／￥440



『ラジオの製作』の別冊として登場したこの本も、かなり長い歴史があるパソコン誌だ。発売元の電波新聞

社では、パソコンゲームソフトの制作も行なっている。それもあって、ゲームの紹介はしっかりしたものが多い。

この本のライター陣はかなりのゲーム好きらしく、評価記事にもライターの思い入れが感じられる。それが読者に受けているのだろう。

大部分の読者には無縁だと思われる、大量のプログラムリストと、昔ながらの地味なデザインセンス。この2点をなんとかすれば、いいセンいくんじゃないだろうか。

コンプティーク

角川書店
月刊（毎月8日発売）
B5判／¥550



最初は、マニアックな攻略記事とアイドルなどが同居する、ヘンな雑誌だったが、少しずつ変わってきて現在の形になった。現在の形とは、パソコンゲームにマンガにアイドル、それに袋とじの3点に集約される。

ノーマルなものよりもHゲームがメイン。それと一緒にアイドルのインタビューなんかも載っていたりするあたり、ゲーム界の『BOMB！』といったところか。女の子の裸とアイドルは、やはり切っても切れない関係だ（ホントか？）。袋とじは、Hゲームの画面写真など、スケベな少年たちが喜ぶものになっている。なんだかちょっとズルイ。

時間とともにゲームの情報量が少なくなっている、と感じているのは筆者だけではあるまい。

バグバグ

マガジンエンタテイメント
月刊（毎月8日発売）
B5判／¥680



いまやHゲーム市場はバカにできないほど巨大化している。パソコン誌の売上げランキングで、Hゲームが1位になることも少なくない。

そんなHゲーム専門誌のひとつだ。もはやこの手の雑誌は、子供でも遠慮なく買えるエロ本でしかないんじゃないか、とさえ思えるほど、Hなビジュアルだけで構成されている。

ハッキリいって、AVを借りられる大人には不用な本だ。Hゲームを紙メディアに移しても単なる二次元愛好家のための写真集にしかならない。ゲーム評価などもほとんどないので、ゲーム購入のための参考にもならない。もっと個性を。

PC-FORMAT

Future publishing
月刊
A4ワイド判／£2.95



日本のゲーム雑誌でも、海外のゲーム市場を探ったり、海外産のゲームを紹介するページがよく見られる。海外ゲームが日本のマシンにも移植されることが多いので、それなりに注目されているのだ。

『PC-FORMAT』は、イギリスで発売されているIBM-PC専門のゲーム雑誌だ。この出版社は他にも、アミーガやアタリSTの専門誌も発売している実力派。さらにマッキントッシュの専門誌も創刊されるそうだ。

この雑誌の、というよりイギリス産ゲーム雑誌の特徴は、3・5インチのフロッピーディスクがついてくること。なかには新作ゲームのデモ、ツールなどが入っている。

また新作ゲームには、パーセンテージで示された評価がつけられているのだが、この数値がメーカーに媚を売らない、正直な数値になっている。

海外ゲームの情報をリアルタイムで、しかも正確につかみたい人に、定期購読をオススメする。

ただし、もちろん日本語ではないので注意。

2 ここがポイント!! ゲーム攻略本の選び方

ゲーム雑誌には特徴があり、それを読者側が見極め、ケースバイケースで選ぶ能力が必要なことが、わかってもらえたと思う。ではゲーム攻略本の場合はどうなのだろうか。

結論から言ってしまおう。ゲーム攻略本選びは、ゲーム雑誌選びほど難しくはない。

ゲーム攻略本がゲーム雑誌と大きく異なる部分は、その情報量の多さと狭さだ。つまり、ゲームに関するデータは多く揃っているが、ひとつのゲームタイトル専門の情報なわけだ。

攻略本というスタイルが浸透する以前は、攻略本選びで迷うことなどなかった。なにしろ自分が知りたいゲームについて書いてある攻略本が、1冊か2冊しか存在しなかったのだから。たとえその本のデキがよくなかったとしても、選択の余地さえなかったのだ。

けれども最近では、ひとつのゲームタイトルにつき、2から4冊、人気ゲームならそれ以上の数が発売されることも少なくない。選択の幅は広がったが、ゲーム雑誌と同じく、選択のためにそれなりの知識が必要になったように見えた。

ところが実際にはゲーム雑誌よりは簡単に、望みの攻略本を選択できるだろう。なぜなら出版社によって、かなりハッキリしたクセがあるからだ。

現在攻略本を発売している出版社は、アスキー、小学館、宝島社、双葉社、講談社などがおもだったところ。

どれも強烈な個性があるので、クセさえ覚えておけば、選択で迷うこともない。ゲーム感覚で攻略せよ。

まずアスキー。これは筆者によって、かなり雰囲気が変わってしまう。しかし平均すると、かなりいい部類に入る。個人的には、毎回裏表紙にあるアスキーコミックの宣伝がいただけないと思うが……。

小学館は、ここしばらくの間に急激に盛り上がりを見せている。メーカー公認の攻略本と銘打っているものも多く、しかもビジュアル的にもいい。見やすくて充実している攻略本がほしい人は、これだろう。

宝島社はヒッポンスーパーと同じく、通好みのタイトルばかりを出してくる。たとえば『ウィザードリィ』、『女神転生』などがそれ。筆者が各タイトルに思い入れがあるようで、それが誌面にも表われている。



攻略本の数々。ただし〝公式〟とついているだけでは安心できない。

双葉社は、古くから攻略本を発売している出版社のひとつだ。誌面はなんとなく地味で飾りっ気もないが、最低限抑える部分は抑えられている。なによりの特徴は、他社からは発売されないような、いわゆるマイナーなゲームの本も発売することだ。

講談社も古くから攻略本を出している。子供向けマンガ誌『コミックボンボン』別冊ということもあって、かなり子供向けにつくられてはいるが、そのつくりは悪くない。キャラクターゲームに強いのも特徴だ。

特殊な例として、ほとんど『ファイナルファンタジー』専門という感のあるNTT出版がある。イラストや設定集をメインにしたつくりは、攻略本としてはあまり役立たないが、ファンのためにコレクターグッズとして機能しているようだ。

これらの特徴さえ把握していれば、ゲームタイトルや〝公式〟の文字にも惑わされる心配はない。

3 これが本音！覆面座談会

ゲーム雑誌のライター陣による

ゲーム雑誌をつくる人間にも、ゲーム制作者にも本音と建前がある。ふだんは雑誌読者に知られることのないウラ話やウワサ話などを、現在活躍中の雑誌ライターに語ってもらった。

なぜか悪い噂ばかり流れるA社の実状

司会　イキナリだけど、始めさせてもらいます。自己紹介ははぶいちゃっていいね？

K　自己紹介なんか載せると、オレがだれだかわかっちゃって困るよ。

一同　（笑い）

司会　それじゃ早速、いろいろ噂の絶えないA社の話など。

L　新雑誌も創刊されたしね。いろいろ大変らしいよ。雑誌名はFだけど、結局スタッフは単行本なんかをつくっていた連中なわけ。単行本の発行ペース以上のスピードでは追いつけないいじゃないかな。

K　そう。単行本を担当すると、新雑誌の同タイトルの記事を担当しなきゃいけないらしいから、大変だよね。人数もけっして多くないし。

S　月刊になるらしいけど、スタッフの体力がいつまでつづくかだな。

司会　なんでも今度引っ越しするとか。

K　そうそう。それで人を減らしてるって噂が流れているらしいけど、そんなことはないみたい。それよりバイトが大幅に増えた。

S　なんで？

K　A社の経費削減計画の一環だってバイク便が禁止になって、その代わりにバイト君を使おうってことだそうだよ。

司会　でもさ、A社全体がそういう経費削減計画を実施してるかっていうと、そういうわけじゃないでしょ。A社のパソコン誌（ゲーム誌ではない）では、ちゃんとメシおごってくれるし。（笑）

S　しかしなぜ、そんな悪い噂ばっかり流れんのかね、A社は。

L　やっぱりゲーム雑誌のリーダーシップをとる会社だからじゃない？　まあ仕方ないとは思う。

ひそかに嫌われている会社もあるんだよね

司会　悪い噂というか、苦手なメーカーとかってない？

S　あるある。オレはK社が苦手。関西のじゃないほうのK社ね。なんか暗くて堅苦しくて、オレにゃ合わねーと思ったもん。ゲームもオレには合わねーし。（笑）

L　ぼくはゲームメーカーじゃなくて出版社だけど、D関係はダメ。『スターフォックス』の攻略記事なんか、他社の攻略本のマップをトレースしてるんじゃないかって思われる部分まであるんだよね。

K　そりゃひどい。いくらなんでも、守るべきマナーってあるよな。

司会　あと高飛車なメーカーが嫌われるというケースが過去にはあったけど、いまはどう？

L　E社のことね。でも同じ道をC社がたどろうとしているみたい。やっぱりSは売れたから。

K　S社の社長の話も聞くよね。この前聞いた傑作は、なんでもS社の下請け的存在のC社にS社の社長が行ったらしいんだ。そこで社長曰く「ほかのメンツはどうでもいいとして、N君にはがんばってもらわないとね」とか言ったらしいよ。ほかの社員がいる前で。

司会　そりゃ怒るでしょ。

K　もちろんね。それでC社は、S社のゲーム機用ソフトの開発を、しばらく控えるらしい。

S　N氏関連も騒がしいよね。

K　なんでも海外ゲームでおなじみのI社が、N氏を2億円で買うって話まであったんだって。

司会　2億円！　ドリームジャンボよりすごい（笑）。宝くじといえばなんでもT社のF誌編集部の人が宝くじ当てて、退社したんだってね。大分前だけど。

S　うらやましい限りだぜ。

ゲーム機種に見るユーザーの違い

司会　ところでゲーム雑誌の中には、特定のハードの専門誌もあるけど、ハードの違いってどうかな。

L　ぼくはとりあえず、PCエンジンは好きじゃない。アニメ系のゲームが出ている限り、買うつもりはまったくないな。

S　おお！　オレも同じ。CD－ROMの使い方って、あーじゃないよな。

K　家にはメガCDがあるけど、これもアニメ系が多くて困る。

司会　セガCD（アメリカ版メガCD）ではCDTV（イギリスのCD－ROM内蔵版アミーガ）のような、実写取り込みバシバシの、迫力あるゲームがたくさん出てるのにね。

L　すべて悪いのはWとかTとかのアニメ系のメーカーでしょ。ゲームは面白くないのに、なぜ売れるんだろうねえ。

S　やっぱりアニメ系のマニアとゲームマニアでは、共通するものがあるらしいんだよな。ゲームをテーマにしたマンガっていくつかあるけど、どれも売れてるぜ。

K　メガドライブっていえば、ほら、あのソフトの発売が無期延期になったね。『格闘ゲームキング』。

L　あれも困るんだよね。E社のゲームもそうなんだけど、たとえ情報や素材がなくても、紹介記事はやらなきゃいけないからね。ビッグタイトルだから。それで死ぬほどがんばって付録つくって、出ないかもなんていわれた日にゃ……。

一同　ご愁傷様。（笑）

ライター陣は目に見えないメッセージを送っている

司会　また雑誌の話に戻るけど、よく読者のハガキなんかを見ると、「雑誌で誉めていたゲームを買ったらつまらなかった」っていうのがあるけど、そのへんに関しては言いたいことがあるんじゃない？

L　そうだね。よく付録になるタイトルとか評価が高いものだと勘違いされるけど、あれの大部分はメーカーにお金もらって雑誌社で宣伝しているようなもんだから。ゲーム雑誌の場合、雑誌自体の売り上げよりも、広告による収入がメインになっちゃってるのが悪い。これじゃ正当な評価はできないもん。

K　そうそう。だけどライター陣だって、黙って従っているわけじゃない。それなりにみんな工夫してると思うよ。

司会　たとえば？

K　つまらないゲームは、やっぱり力入れてがんばることができないから、どうしてもダメそうな誌面になる。ダメなゲームは、記事までダメになっちゃう。意図せずに。



L　逆に面白いゲームなら、たとえ画面がよくなくても、なんとか面白さを紹介しようとがんばる。所詮ゲーム誌のライターってただのゲーム好きじゃない？　だから面白いものは評価したいと思っているはずだよ。

S　それはあるな。あとクロスレビュー形式もいいぜ。ひとりだけ持ち上げ役のキャラクターをダミーでもいいからつくっておけば、ほかの人が多少ひどいことを書いてもごまかせるからな。J氏なんてモロにそれじゃん。しかも自分では何もしねーでやんの。人に遊ばせて、自分はそれをみてひと言ふた言コメントするだけ。原稿も編集の人が書いてたりするんだからひでー話だ。

司会　読者がクソゲーをつかまされると、「あのライターにだまされた」って思うんだろうけど、じつはライター陣はユーザーではなく、メーカー担当者を必死でだまそうとしているってわけだね。

L　そういうこと。ゲーム雑誌を見るときには、そのへんに注意してみるとクソゲーをつかまされないよ。



LEGEND OF CULT GAMES

伝説のカルトゲーム

もはや入手不可能に近い 幻のゲームソフトを一挙公開!!

日本各地に眠っていると噂される幻のカルトゲーム。試行錯誤の時代につくられた、その斬新な内容は、きっとマニアでもなんでもないふつうの人々をも感動させることだろう。

構成・文／平野裕子

究極の "暗黒カルトゲーム道"

「美しいグラフィック!」「素晴らしいサウンド!」「ド派手なアクション!」「なめらかなアニメーション!」

……ったく、いいかげんにしろよな。いま、ゲーム雑誌でイヤになるほど目にするキャッチコピーだが、よくよく考えてみると、ちっともゲームの説明になっていない。(笑)「リアル=ゲームの面白さ」ではないことを改めて教えてくれたのは、もはや絶滅の危機を迎えている昔のゲームだった。

ここで紹介する作品のほとんどはさまざまな事情で絶版になった幻のゲームソフトばかり。しかし、その斬新なゲームシステム、少ない容量でユーザーを楽しく遊ばせるためのアイデアは、既存のゲームに飽き飽きしていた頭に、指に、とても新鮮な感動を与えてくれた。

さあ、アナタも売れセンのパクリゲームばかりやってないで、"暗黒カルトゲーム道"を究めようではありませんか!

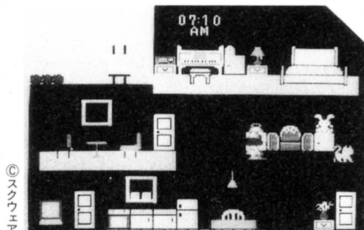
LEVEL.1

ファミリーコンピュータディスクシステム（任天堂）

●ゲーム内容を500円で書き換えられる、というユーザーにとってはありがたいシステムが、結果的にこのハード自体の絶滅の原因となった。しかし、リスクが少ないぶん、実験的なカルトゲームが数多くつくられたのだ。

モニターの中に住んでいる女の子にときどきちょっかいを出して楽しむ元祖ギャルゲー

'85年にアクティビジョン社から発売された『リトル・コンピュータピープル』を、いまをときめくメーカー、スクウェアがアレンジを加えて移植した作品。キャラクターも、オヤジから女の子に変更されたがそりゃそうだ。オヤジのペットなんかほしくねぇよ。それにしてもこのソフト、ゲームと呼んでいいものかどうか。これが実写取り込みの女子高校生だったらいまでもいけるかも知らんけど……。ディスクゲームのグラフィックじゃ、ちょっとキツかった。

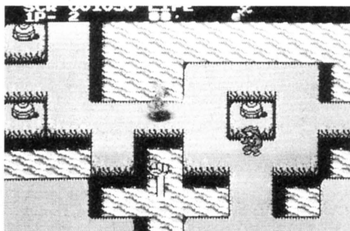


©スクウェア

アップルタウン物語
●スクウェア（ディスク）　●'87年発売
●環境ソフト（?）

ぴょんぴょん跳ねるつるっぱげの僧侶が、敵を倒しながら経典を集めるインドゲー

主人公は僧侶、アイテムは経典、おまけに倒すボスキャラのモデルが仏さまというバチ当たりな作品。音楽も、思わず首を横に動かしたくなるエスニック音楽で、いま思えば天下のコナミがよくこんな危ないゲームをつくったもんだと感心。ちなみにメーカー側の話によると、当時大ヒットしていたアメリカ生まれのゲーム『Qバート』をエスニック調にアレンジしたら、こんな妙なゲームになってしまったそうな。しかし、妙な外見とうらはらに面白いよ。

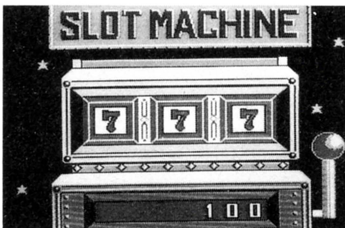


©コナミ

迷宮寺院ダババ
●コナミ（カセット）　●'87年発売
●アクション

ビンゴにスロット、ポーカーダイス。1年に一度だけ主役になれるパーティゲー

クリスマスに向け、ビンゴやルーレットなどのパーティ向けゲームを詰め込んだ季節商品。ディスクゲームはもともと高価ではないので、アイデアとして間違っているとは思わないが……。はっきりいってひとりでプレイした場合、目的が何も存在しないので、やっててものすごくむなしい。ゲームと考えるより、パーティの小道具と割り切ったほうがよさそう。また、名前を入力することができる「クリスマスカード」つきだが、だれに見せるんだろう?

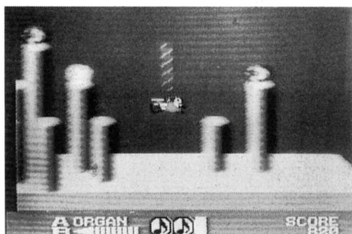


©データイースト

サンタクロースの宝箱
●データイースト（カセット）　●'87年発売
●パーティゲーム

エディットモードで作曲を！……する前にシューティングで筋肉痛になってしまうゲー

CGアーティスト・岩井俊雄氏が企画したこのゲームは、簡単な入力で曲がつくれる実用ソフトとして当時話題になった。しかし、作曲モードに入るためには、拷問に等しいシューティングゲームをクリアしなければならない。とにかく主人公の移動速度が遅いのだ。10面をクリアするころには指が腫れあがり、左腕だけで腕立て伏せをやったかのような筋肉痛に襲われる。果たしてこのソフトを買った何人の子供が無事作曲モードに辿りつけただろうか。

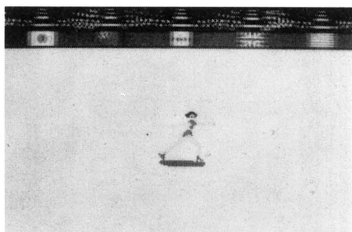


©アスキー

オトッキー
●アスキー（ディスク）　●'87年発売
●シューティング

取説を見ながらそのとおりに操作しても、なかなかうまくいかなくて笑うしかないゲー

'88年の冬季オリンピックに向けてつくられた、正統派のスポーツゲームとはいえど、もともと制作したのはアメリカのエピックス社で、まじめにつくっているのにもかかわらず、動きが変なのはさすが洋モノならでは。こういった操作方法がわかりづらいゲームは、友人と、お互いのみっともないプレイを嘲り笑うのがいちばん。どんなに醜態を晒そうが、最後は何事もなかったようにフィニッシュポーズをキメてくれるフィギュアスケートは一見の価値アリ。

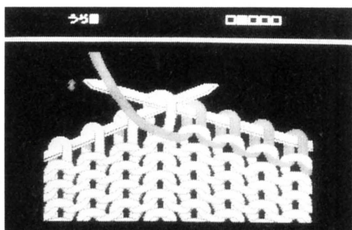


©ポニーキャニオン

ウインターゲームス
●ポニーキャニオン（ディスク）　●'87年発売
●スポーツ

編物に熱中するお母さんに「ゲームしたいよぅ」と泣き叫ぶ子供の顔が浮かぶゲー

絶句。たぶん、ディスクシステムを所有している家庭の母親を対象につくったのだろう。子供が学校に行ってる間に見ればいいし。しかし、それはちょっと考えが甘い。経験上いわせてもらえば、編物はフツーTVを見ながらやるもんだ。それに、980円も出せば、基礎からアレンジまで、ばっちり解説してある本が買えてしまうのだ。というわけで、ほとんど企画倒れに終わったソフトだが、第2弾『マリオのセーター』はちょっとほしいな。

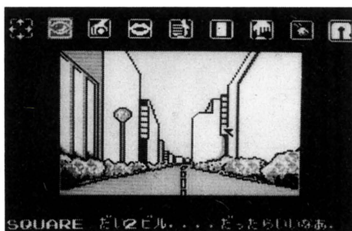


©ロイヤル

アイアム・ア・ティーチャー
●ロイヤル（ディスク）　●'86年発売
●テキスト

どういう地形なんだかよくわからないマップに惑わされ、迷子になって困りまくるゲー

『ファイナルファンタジー』シリーズで一躍スターダムにのし上がったスクウェア初期の作品。まあアドベンチャーは〝謎解き〟が命だから、ただひたすらコマンドをつぶさせるだけじゃ、良いゲームとはいえないが……。だからといって3Dダンジョンもどきのマップで迷わせることもないと思うのだが。おまけに物語が最高潮に達しているというのに、「DISKを裏返してください」はないだろう。やっぱりディスクでアドベンチャーは無理があるよなぁ。



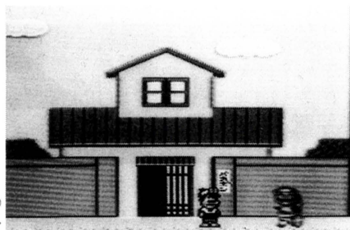
©スクウェア

水晶の龍
●スクウェア（ディスク）　●'86年発売
●アドベンチャー

LEVEL.2

MarkIII／マスターシステム（セガ）

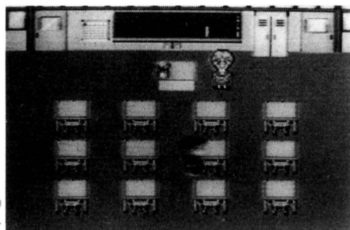
●ファミコンに負けるものかと登場したMarkIIIと後発のマスターシステム。セガのゲーセンゲームが次々と移植されたのはマニアにとって魅力的だったが、間もなくメガドライブが登場したため市場から消えてしまった。


©セガ

天才バカボン
●セガ（カセット）　●'88年発売
●アクション・アドベンチャー

行方不明になった愛息を見つけるため、酒飲んで人をなぐったり、地下にもぐるゲー

ある日、ハジメちゃんがどこかへ消えてしまった。そこでバカボンパパは行方を探すための旅に出る。まずは近所の人に聞き込みだ！　会話がダメなら「なぐる」というコマンドで強引にカタをつけよう。なかには「ヤクザ」ややたら強い「いじめたろう」がいるけれど、酒場でウイスキーを飲めば腕力がアップするぞ。また、どろぼうからせしめた金で解決するという手もある……というキケンな内容。でも、メガドライブの『天才バカボン』より面白いぞ。


©セガ

ハイスクール奇面組
●セガ（カセット）　●'86年発売
●アドベンチャー

唯ちゃんがなぜか先生や不良に追いかけられながら奇面組の5人を捕えるムリヤリゲー

キャラクターものはどうしても設定が強引になりがちだが、このゲームほど不自然な内容なのも珍しい。「いたずらをして逃げた奇面組のメンバーをつかまえる」という目的はまだいいとして、教室の机からボーナスアイテム（スコアの存在自体が意味不明）のひまわりや靴下、ダイヤモンドが出てくるのはナゼ!?　それに、せっかくアイテムを手に入れても、使用方法がわから～ん。教師と不良学生につかまったらゲームオーバーだしな。そりゃないぜ。



©セガ

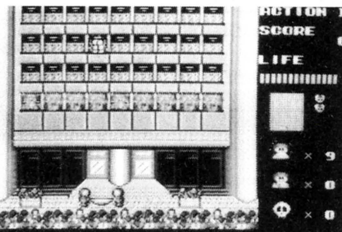
ナスカ'88
●セガ（カセット）　●'87年発売
●アクションＲＰＧ

せっかく雇った味方は弱くてすぐ死ぬわ、敵が異常に強いわで、悲しくなる地味ゲー

『ゼルダの伝説』に近い印象を受けるゲームだが、金を特定のキャラに投げつけると味方になってくれる部分が斬新。しかしすぐ死ぬのであまり役に立たない。それから世界観。味方になる3人に「パピ、プペ、ポー」。敵キャラに「水人間」「岩ライオン」「しびれる木」と命名するそのセンスが好きだ。また、〝ナスカ〟とタイトルにあるにもかかわらずトーテムポールが立っていて、ＢＧＭがハワイアン調なのも無国籍風で時代を先取り。（なんのこっちゃ）

レスキュー隊員をひたすら左右に動かすのみ、の単純明快シンプルワンパターンゲー

これもまたゲーセンゲームからの移植。火災に見舞われたビルに残された人々を救うため、トランポリンを使ってレスキュー隊員を派遣するのだ。ソフトには、専用のコントロールパッドがついていて、それがなければプレイできない……のだが、現在手元にないのでゲーム性についてあまりどうこう書けない。単純にいってしまえばゲームウオッチでも可能な範囲のブロックくずし的ゲームだが、これがなぜか遊び出すと止まらなくなるから不思議なもんだ。



©セガ

め組レスキュー
●セガ（カセット）　●'88年発売
●アクション

サイバネティックな世界観と音楽に、素朴な登場人物が妙に浮いてておかしいSFゲー

ギャグにつぐギャクの嵐のＳＦイロモノ（?）アドベンチャー。どんなに常識を逸脱した行動を取っても、きちんとリアクションを返してくれるのはうれしいが、ゲームネタのギャグがあまりに多くて一般大衆にとっては楽屋落ちの世界。目的は、卵から生まれた珍獣〝ミオ〟をどうやって飼育するか？　それとも生まれた土地に還すか？　というもので、主人公の行動によって結果が異なるマルチエンディング方式。当時としてはかなりクオリティが高い。

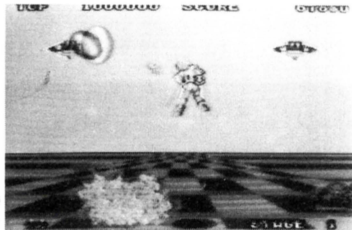


©セガ

星をさがして
●セガ（カセット）　●'88年発売
●アドベンチャー

異次元戦士ハリアーが、大股開いて空を飛び、巨大生物と戦うサイケデリックゲー

ゲーセン版はマシンが上下左右に動き、業界初の体感ゲームとして注目を浴びた作品。それが、家庭用に移植されるとなっちゃあゲーマー小僧は買わずにいられないだろう。そりゃあ家庭では体感にならないし、ビジュアル、サウンドの質も落ちるけど、そんなの大した問題じゃない。ただ、がむしゃらに百円玉をつぎ込んだあのにっくき３Ｄシューティングを征服（所有）することがステイタスだったのだ。メガドライブ版やＰＣエンジン版が出るまでは、ね。

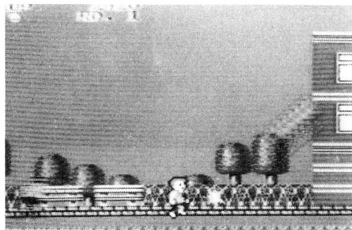


©セガ

スペースハリアー
●セガ（カートリッジ）　●'86年発売
●シューティング

一歩進むたびに後ろから前から敵がワラワラと寄ってきて、ちっとも前に進めん鬼ゲー

いまは亡きコアランドというメーカーが制作したゲーセンゲームの移植モノ。しかし、元はこれほど理不尽に難しいゲームじゃなかったはずだ！　とにかく前後から永遠に出てくるザコキャラをなんとかしてくれ！　１日中プレイしても1面クリアできん。そういえば昔のゲームって、ほとんどが〝1撃死に〟だったんだよな。いまでこそ何発か当たっても死なないライフ性になったが。しかもコンティニューなし。最後までクリアした人って本当にいるのか?

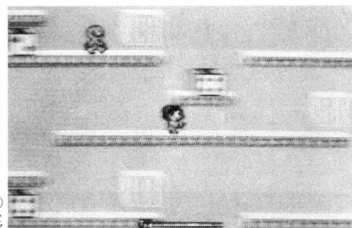


©セガ

青春スキャンダル
●セガ（マイカード）　●'85年発売
●アクション

得体の知れない謎の生き物を銃で撃って小さくし、それを蹴って全滅させる不気味ゲー

石野陽子がテーマ曲を歌ったことで話題をさらった元祖アイドルタイアップゲーム。ゲーセン版には石野陽子の似顔絵がアップで登場したが、家庭用には収まりきれなかったようだ。しかし、この「ダルマ」とか「おしし」っちゅー和風な敵は何なんだ、いったい。小さくなってピクピク動いてる姿も気持ち悪いけど、それが一定時間過ぎて虫に変わり、タイムゲージをガジガジ食うあの音を思い出すだけでゾッとする。オリジナリティは買うけどさ。

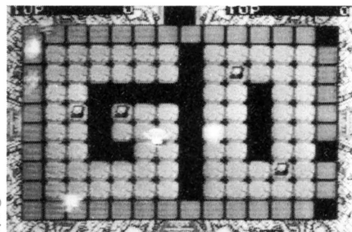


©セガ

テディーボーイブルース
●セガ（マイカード）　●'85年発売
●シューティング・アクション

『ドルアーガの塔』『ロードランナー』『ゼルダの伝説』を足して3で割ったゲー

ありとあらゆる人気ゲームのエキスを抽出したかのようなこのゲームは、主人公がボンバーマンにそっくりだ（←フォローになってない）。しかし、それだけに'85年発売にしてはいま遊んでも古さを感じさせない。ただ、せっかくゲームが面白くてもタイトルやキャラクターの魅力が薄いと、なんとなくマイナーな感じがする。まわりにいる何人かのセガマニアにいわせれば、そういった戦略の甘さを見るたびに「オレがついてるぞ！」という気になるらしい。



©セガ

ピットポット
●セガ（マイカード）　●'85年発売
●アクションＲＰＧ

LEVEL.3

SC3000／SG1000

（セガ）

●いまでもこれらのマシンを所有しているアナタ、そんなアナタは文句なくリッパなセガラーだ。そして今回は紹介できなかったSK1100という、どんな形かも定かではないマシンを持っている人！　あんたいったい何者なの？

4種類の猛獣に麻酔銃を撃ち、眠らせてから捕獲する、動物愛護協会さんごめんねゲー

インベーダーのあとに流行った『トランキライザーガン』といえばピンとくる人もいるだろうか。グラフィックや効果音こそマイコン並みのショボさだが、いま改めて遊んでみても本当にゲームそのものが面白い。もちろん「ド派手なビジュアルシーン」や「カッコイイＢＧＭ」などの演出効果は一切ナシ。ゲームシステムやバランス調整のみでここまで飽きずに遊べることを考えると、最近のゲームがいかに本質を忘れているかがわかる。絵や音も大事だが。



©セガ

サファリハンティング
●セガ（カセット）　●'83年発売
●シューティング

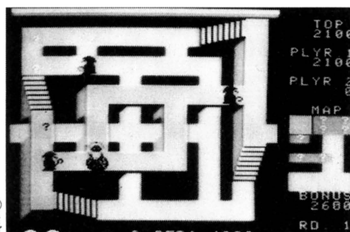


©セガ

ヤマト
●セガ（カセット） ●'83年発売
●シューティング

潜水艦、軍艦、戦闘機をひたすら根気よくつぶしていく、単純作業がなぜか楽しいゲー

〝ヤマト〟といっても、宇宙戦艦のほうではなく、実際に使用された大和をモチーフにした（と思われる）海戦シューティングゲーム。沈んだ色調や「ヒュルル～」という効果音が哀愁を漂わせるが、敵の種類によってボタンを使い分けて攻撃する戦略性はなかなか味がある。この当時のシューティングはプレイヤーのテクニックに頼るのみだったが、その後、オプションやボムなどの派手な攻撃が主流になり、ゲーマーの質が落ちていったのは周知の事実である。



©セガ

シンドバッドミステリー
●セガ（カセット） ●'83年発売
●アクション

敵をかわしつつ?マークを拾いたいんだが、主人公が思いどおりに動いてくれないゲー

大ヒットとまではいかなかったが、そこそこ人気があったゲーセンゲームの移植。しかし、デキはあまり良いとは思えない。要するに、『パックマン』や『ラリーX』といった類のドットイート型ゲームなのだが、道が狭いんだか、パッドの性質なのか、主人公が引っかかってうまく動かない。グラフィックや音楽は容量が違うから仕方ないとして、この操作性だけはどうにも納得いかん。昔はゲーセンで毎日プレイしてたんだがなぁ。それだけにわしゃ悲しい。

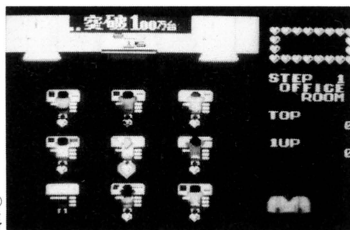


©セガ

ガールズガーデン
●セガ（カセット） ●'84年発売
●アクション

浮気な男の気を引くために、危険を冒して懸命に花を摘む少女がいじらしいゲー

世界初！　ホストに貢ぐ女心を描いた問題作！　ってこりゃ考え過ぎだけど、ふたりの女の間で迷っている男を振り向かせるために花をプレゼントってふつう逆じゃないか!?　それに、パッケージに描かれた男はまるで山下清の裸の大将状態だし、取りようによっちゃ敵である人喰い熊をけしかけてるようにも見える。パプリちゃん、脳天気に花なんか摘んでる場合じゃないって。そのうち骨までしゃぶり尽くされても知らないよ！



©セガ

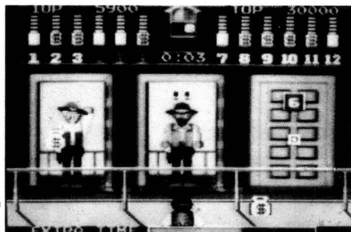
新入社員とおるくん
●セガ（カセット） ●'84年発売
●アクション

勤務中に上司にヘッドパッドを食らわせたり、社員食堂のおじさんと闘う不条理ゲー

「仕事をサボってでもみゆきちゃんとデートするぞ！」「そうはさせるか！　食堂のコックも清掃員も、みんなみゆきちゃんのファンなんだ！」「それにとおるくんだって女性社員のアイドルなのよっ！」なんなんだ、このトレンディドラマ顔負けの設定は！　ライバルにヘッドパッドを食らわせ、食堂ではタコやボール（元は学園モノだったらしい）を投げつけ、そうまでしてデートしたいのか、とおるくん。社内恋愛なんだから秘密にしときゃいいのに……。

限りなく卑怯な強盗に対して限りなくフェアな勝負を要求される保安官はつらいよゲー

凶悪な銀行強盗に立ち向かうガンマン。12戸ものドアから入ってくる人間を、客か強盗か瞬時に見分けて撃たなければならない。パッケージにはこう書かれている。「倒れるのは強盗か、キミか」と。だったらガンマンも12人雇ったほうが安全じゃないかとも思うが、とにかくすべての窓口にお金が振り込まれるまでのガマンだ。ちなみに、強盗が銃を抜いてからギリギリで撃つと、フェアアベレージボーナスがもらえる。忙しくてそれどころじゃないけどね。



©セガ

バンクパニック
●セガ（マイカード）　●'85年発売
●シューティング

凶悪なノラ猫を避けながら、バラバラになったひな鳥を全員連れて脱出する母の愛は強しゲー

3歳児が喜びそうなかわいいグラフィックとサウンドが、ゲーセンで浮きまくっていたファンシーゲーム。ヒナに触れると主人公である母親のあとをついてくるので、そのまま1匹漏らさず出口まで辿りつけば1面クリア。ただし、あっちこっちにノラ猫が出現しては行く手を阻むので、コーヒーカップを投げつけてやっつけるのだ。それから余談だが、このゲームのハイスコアネーム時の音楽が、初期の『UFOキャッチャー』に使用されていた。だからどうしたっていわれても困るけど。



©セガ

フリッキー
●セガ（カセット）　●'85年発売
●アクション

LEVEL.1

スーパーカセットビジョン

（エポック）

●エポック社が発売したゲームハードは、この『スーパーカセットビジョン』を含めて3種類。なぜ消えてしまったのかは知らないが、自社のみでソフトを発売するのはつらかったんだろうきっと。（ユーザー、メーカーともに）

グラフィックをより豪華に、ゲーム性をムリヤリ複雑にしたインベーダーの進化ゲー

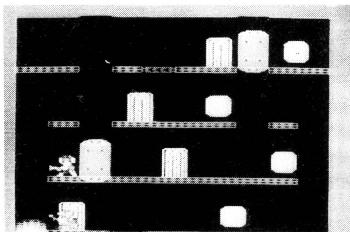
画面を見たその瞬間「おおスゲエ」と思ったが、凝りに凝った設定を取り除いてみるとなんのことはない『インベーダー』(笑)。しかしアレンジがウマい。ファミコンの陰にこんな楽しいゲームがあったなんて全然知らんかった。これがファミコンで発売されてたらヒットしたかも知れないのに、ってそりゃ禁句か。あとは、コントローラーさえ扱いやすかったらなぁ。ファミコンのアルカノイド専用コントローラーみたいな十字キーはちょっとカンベン。


©エポック

アストロウォーズ
●エポック（カセット）　●'84年発売
●シューティング

敵をやっつけながら、エレベーターを乗り継いで下へ降りていくタイトルそのままゲー

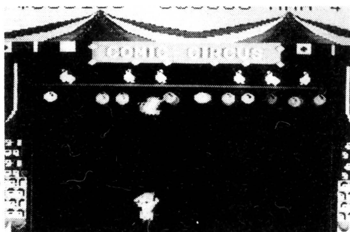
タイトルを見たときから悪い予感がしていたのだが、プレイしてみると案の定『エレベーターアクション』のパクリ。だめよ〜ん、パクってばっかじゃあ。そりゃ鍵を集めてバリアを解除するとか、監視バリアー、アイアンクローといった障害物設定など、新しいフィーチャーが加えられているけれど。そこまで凝る労力を違う方向に転換してほしかった。ユーザーはつねに「このハードじゃなければ遊べない」オリジナルソフトを期待して待っているのだから。


©エポック

エレベーターファイト
●エポック（カセット）　●'84年発売
●アクション

シーソー・トランポリン・空中ブランコを使ってハトをキャッチするほのぼのゲー

これまたどっかで見たことがある内容のゲームだが、今回紹介したなかでは最も操作に違和感を感じなかった（理由は前述のコントローラー）。最初、ハトが得体の知れん物体をボトボト落としてくるから〝糞〟かと思って避けてたら、ボーナスだったのね。ゲーム内容が単純なわりに結構ハマれたけれど、妙にゲーセンゲームを意識するより、同年にデビューした『スーパーマリオ』のように、家庭用オリジナルをつくったほうが良かったのではないだろうか。

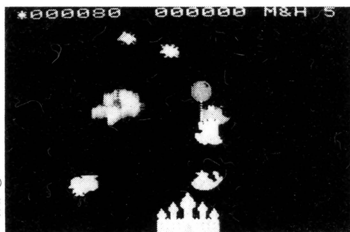


©エポック

コミックサーカス
●エポック（カセット）　●'85年発売
●アクション

何を占ってもそれなりに良い結果が出て、思わず顔がニヤけてしまうヨイショゲー

まずは何をおいてもゲームモードから。ふむふむ、星座に当たらないようにしながら落ちてくる花びらを取るわけだ。う〜んちょっと退屈。やっぱりメインは占いか。「ミルキーは星座と血液型であなたの性格がわかるのよ」って、あんたの正体はルネ・ヴァンダール・ワタナベでしょうが。ああ、メッセージが遅い！　え？　「慎重で計画性がある」……。あらま、うれしいワ。さっきの相性占いでは「自由奔放で気ままな性格」っていってたんだけどね。（笑）



©エポック

ミルキープリンセス
●エポック（カセット）　●'85年発売
●星占い

運良く街で見かけたら絶対に入手したいカルトゲーム

現在各メーカーでは次世代のハード開発が進行中というウワサ。新しいハードが発売されれば消えていくハードも出てくる。もちろんそんなソフトは確実に押さえておきたいが、発売されたばかりのハード用の新しいソフトもこれまた意外な狙い目。理由は開発機材をいまいち使いこなせないまま、ハードの発売スケジュールに合わせて強引にソフトをつくるから。その他、最初からマニア受けを狙って本数をしぼったソフトってのもあるが、これは発売日に定価で買ったほうが確実（なかにはプレミアがついて高くなるものもある）。〝暗黒カルトゲーム道〟を究めるには、それなりの知識と審美眼が必要なのだ。

●『川のぬし釣り』（ファミコン）メーカーに在庫ナシ。入手難易度A。
●『ゾンビハンター』（ファミコン）いまは亡きハイスコアのソフト。やたらしゃべるし内容も変。入手難易度B。
●『ダークロード』（ファミコン）一部で高い評価を受けたが、とうとう再販しなかった。入手難易度A。
●『大地くんクライシス』（PCエンジン）家庭用初の農業ソフト。発売元のサリオはいまいずこ…？　入手難易度B。
●『ビーストウォリアーズ』（MD）7年殺しが良い。思いきり狂気の世界に浸れる。入手難易度C。

ゲームの中は治外法権!

ゲーム中に登場する危険なことばの数々

マスコミ関係の仕事に携わっている人間は、いやでも〝禁止用語〟というものを学ばなければならない。もちろんメディアによってかなり差は生じるのだが。

後々のことを考えると「ちょっと危ないかなぁ」と思った段階でやめておいたほうが無難。すべてのメディアにおいて「土　業、○屋」という職業名が差別用語となってしまったことは記憶に新しい。本当のところ、差別用語だと騒いでいる人たちこそが、差別を生み出しているのではないかと思うのだが。

とりあえず、良識ある（小心者の）ライターやプロデューサーはなるべく問題を起こさないよう、ことばにはじゅうぶん神経をはらってモノをつくっているわけだ。

……ところが、ゲームとなるとまた話は別。

いまでこそ、ゲームのスタッフはデザイナー、プログラマー、シナリオライターと分業制になっているけれど、ちょっと前までは、ひとりの人間がゲームデザイン、シナリオ、プログラムをすべて請け負っていた。（いまでもそういう例はゴマンとあるけどね）

要するに、プロでない人間が文章を書く。昔のゲームや、最初から裏街道を走っているような海賊版ゲームのなかで、素人目にも「ゲッ」と思うような単語がなにげに使用されているのには、そういった理由があるのだ。

とくに、中世ものなど、昔の文献を参考にしてつくっている場合が多いので、いまでは禁止用語になっているものを気づかないまま使っているというパターンもある。

＊

それでは、具体的にどんなゲームでどんな用語が使われていたのか、ここで、ごくごく一部を紹介したいと思う。

（ワタクシは小心者なので伏せ字にさせていただきます。ご了承ください）

●〝おうさまは　きが○るった〟

コナミの『ドラゴンスクロール』。ゲームを始めるとまずストーリーが表示され、そのなかにこの一節が。あんまり目立たないので気がつかない人も多いだろうが。

●〝×××（キャラの名前）はきがく○った〟（このときステイタスは○るい、と表示される）

〝こ○とのパン〟

スーパーファミコンのRPG『ガデュリン』より。このゲームはアイテムのネーミングがイカしてて、このほかにも〝おいしいたべもの〟〝きれいなほうせき〟って、まるで吉田戦車のノリ。

●〝人喰い土○ミスターサンコン〟

これは、ハッカーが出している海賊版ソフト『MISSピーチワールド』のパッケージにある敵キャラ紹介のひとつ。こりゃいくらなんでもマズいだろう。（笑）

＊

……というわけで、いかがでしたでしょうか。

もちろんここで紹介したのは、発売されているソフトから見つけ出したものだけど、ふつう危ないことばってのはロケテスト（新製品を1週間ほどゲーセンに設置して、反応を見る）や、サンプルの段階でまわりから指摘されて直してしまうことが多いので、なかなか発見が難しいのだ。

一部で有名なのが、ある3Dシューティングのステージ名がAMショー（ゲーセンゲームの新製品発表会）で「○落」だったのが、発売バージョンではただの「村」に変更されていたというもの。いやぁ、日本語って本当に難しい。

特別付録

GAMERS' DICTIONARY

ゲーマー仕様キーワード辞典

ゲームやコンピュータの専門用語から通称・俗語の類いまで。ゲーム業界で日常的に使われるキーワードを完璧にマスターすればあなたも明日からゲーマーの仲間入り!!

文／平井太郎・松島賢司

ア行

●アイコン

なんでも絵にすることによって「だれにでもわかる」操作環境を実現する。ユーザーフレンドリーとかいう奴もいる。始末の悪いのがなんのマークだか意味がわからないアイコン。押すとどうなるかわからないという『スイッチ』状態である。

●アイテム

ゲーム中で手に入るもののことをいうが、比較的あっさりと世間に認知された理由として「ポパイ」などの雑誌で「流行のアイテム」といった使い方がされていたというのがあげられる。よーするにそういう奴もゲーム文化の底辺を支えているというわけだ。

●アクションゲーム

キャラクターがいろいろアクションするゲーム。はじめのころはジャンプやパンチといった程度だったが、最近は敵の吐き捨てたガムを拾って食べたり、巨大なイモ虫をひと口で飲み込んだりと、イクところまでイっている。

●アクティブタイムバトル

（ATB）

プレイヤーが悩んでいるあいだに敵がガンガン攻撃してくるシステム。ゲームシステムが複雑な場合、命取りとなる。ほとんどアクションパズルなので、反射神経に自信のない人はつらいところだ。

●アドベンチャーゲーム

ドアを開けると「あなたは窒息して死んでしまった」と言われたり、どこか知っているところに行こうとすると「そこに行く必要はありません」とか、相談に行くと「キャサリンはいません」とか言われてしまうという理不尽なゲーム。

●兄貴

いや、なんというか……ねぇ。カルト・シューティング『超兄貴』に代表されるように、この業界は兄貴が好きである。べつにモーホーってわけじゃなくて、ただムキムキしたニイちゃんが好きらしい。困ったもんである。

●アニメゲーム

CD-ROMなどを中心にリリースされている、随所にアニメーションを挿入したゲーム。やってて恥ずかしくなるものから、ゲームとマッチしているものまで多岐に渡っている。

●アメリカ

日本のゲーム界を支える市場。ここでブームが冷めたら次は暗黒大陸でも開拓するしかないだろう。

●アーケードゲーム

プレイするのに1回数百円を要求するゲーム機。しかも深夜はプレイできなかったり、場所によっておいてあるゲームが違ったりといいとこなし。メリットは椅子が動くことぐらい。

●『1942』

最近のド派手なシューティングになれたゲーマーにとって、そのシンプルさは当時以上に好感が持てる。Bボタンを〝宙返り〟という地味なワザのために使用した制作者には拍手を送りたい。が、それも続編からはふつうのボムに替えられてしまった。哀しいことである。

●ウイルス

パソコンを持ってない向きには憧れのカルトソフト。売っていないところもポイントが高いようである。

●ウインドウ

窓のこと。たいていの場合、数字がいっぱい書いてあったり「どく」とか書いてあって、窓特有の開けたときのスガスガしさがない。

●裏ワザ

いきなり面セレクトができたり、キャラクターが99人になったりと、これなしにいまのブームはありえなかったといえるが、たんなる開発の都合だったり、バグだったりする。「成功はいつも偶然に」というところだろう。

●営業

RPGの経験値稼ぎのこと。敵が強すぎてゲームに詰まると「さーて、営業まわりでもするか」と、ザコキャラを倒して経験値を稼ぎにいくという。ゲームシステムが麻痺してしまった好例である。

●SD

なんでもかんでも2頭身にしてしまうのだが、「デビルマン」にはまいった。カワイイものが好きだから2頭身にというロジックを見失った好例といえるだろう。

●LD-ROM

じゃあ今度はCDよりも大きいLDに情報を記録しよう。という流れだが、LD-ROMの場合アナログ映像も収録できるのがミソ。要するにカラオケソフトが作りやすいのだ。

●エンディング

ゲームがプレイヤーの手を離れて動き出したうえで終了する。いわば親離れのようなもので、これがショボイとゲームもショボイということになってしまう。だれだって、自分の子供には立派になってほしいものだ。

●AI

プレイヤーになり代わってゲームをプレイしてくれるゲームのこと。戦闘などはけっこう楽だが、「それな

らゲームなんかやらないでビデオを見ているほうがいいじゃん」という声も聞こえる。

●落ち物

『テトリス』に代表される、画面上部から物が落下するタイプのアクションパズルゲームのこと。例の「テトリス」宇宙飛行士訓練用説ってほんとなのかなぁ。

●オヤジゲーマー

どの世界にもいるお約束な人たち。ゲーマーの場合、脱衣物か落ち物、メダルゲームにハマっているのが見受けられる。

●音声合成

ゲームから声が出るのだが、初期段階から「タスケテー」「ごめん、ツモっちゃった」など穏やかでないものが多かった。

カ行

●蚊

夏場にシューティングゲームをやるものの天敵となる。別名隠れキャラ。突然出てきてゲームを台無しにすることがある。

●カオスフレーム

『伝説のオウガバトル』に登場する支持率メーター。プレイヤーの一挙一動が調べられ、弱いモノいじめをすれば下がり、クリアが遅いと下がるという激しいメーターだ。これを受けて、人気のないことを「カオスフレームが低い」という。

●カービィ

なんでも吸い込むファミコン界の人気者。不景気を吸い込んでメーカーを助けたり、スーファミを吸い込んでファミコンユーザーを助けたりと大活躍中。

●隠しコマンド

少し話題性がなくなってきたころ、雑誌になぜかタイミングよく読者から投稿されてくる。なんにせよ、これを入れておくことによって商品寿命が格段に伸びる。

●格闘ゲーム

『ストII』に代表される肉弾戦をテーマにした一連のゲーム。いかに豪快な技が炸裂するかがウリ。いろいろあって、雨後の竹の子状態になっており、キワモノもいくつか登場している。

●隠れキャラ

料理を頼んで、中に虫が入っているとふつう怒る。同じようなものだが、こちらは喜ばれる。海を打つと人魚が出てきたり、地中から塔がはえてきたりとバリエーションはいろいろだが、得てして役にはたたないものである。

●カスタムチップ

箱の中に何が入っているかはだれも気にしていないと思うが、ゲームが面白くなるのはなんにしてもいい。そういった思想からか、マシンスペックを上回るチップを搭載したカートリッジが誕生した。

●カセット

四角い箱だが、中にゲームが入っている。価格はつねに変動し、これを巡って争いが起きたり、人が襲われたりもする。神話の箱に似ているが、とくに「希望」などは入っていないようだ。

●カチカチ

最強の攻撃力で1024発も弾を食らわないと、死なない敵キャラなど。センベイも敵キャラもカタいほどいいというわけ。

●『餓狼伝説』

『ストII』が築いた対戦型格闘モノの下のドジョウの1匹。これが、アニメがつくられたくらいヒットしたため、さらにその下にドジョウが群がる結果となった。〝新し物好き〟というユーザーの節操のなさを露呈させた1本でもある。どうせならすべての対戦型格闘ゲームのキャラクターを集めた、『大甲子園』みたいなゲームを出せば笑えるのに。

●癇癪（かんしゃく）

コンサートなどで女の子が感激のあまり失神したりするが、ゲームでも同様のことが起きているのだろうか？ 面白くて倒れた？ つまらなくて倒れた？ 実際にどんなゲームで倒れたのかが結構重要なファクターなのかも知れない。

●キャッチャー君

漁師のこと。いまも昔と変わらず、捕ってきた魚は女にとられ、男の手元には何も残らない。「ネェネェ！ あのムーミンほしーい」「しょうがないなぁ」「わ、うっまーい。ステキ、今晩は好きにして」「フフフ」と、こんなうまい展開がないのは文章で書いてみても一目瞭然である。

●キャラ

プレイヤーのいうことを全然聞かないゲーム中の自分。会いたくない相手に会いにいったり、勝手に回想シーンに入ったりと困ったもんである。この傾向はアクションゲームでは低かったのが、それも昔の話。いまは突然こっちの意向を無視して必殺技を炸裂させたりする。

●キャラクターメイキング

欲望を映しだす鏡。ギャグでやってるつもりでも意外と本人の願望がキャラクターメイキングには出ている。だからといって女のキャラクターをつくる男がカマ系であるというわけではない。

●ギャルゲー

ゲームをクリアするとご褒美のグラフィックを見ることのできるゲーム。ゲーム界では数少ない実益を伴ったもの。だが、1万円近いソフトを買うんだったら実際に歌舞伎町にでも行って……ネェ。

●ギャルゲーマー

蜃気楼の一種で見たものはいないが、ゲーマーの伝説の中に存在する、美しい女性の外観をしたアイアンゲーマー。暗い店内で見つかりやすい。

●教育ゲーム

編み物、英会話、算数と多くのメーカーがあくなきチャレンジを繰り返しているジャンル。練習問題を解くとゲームが進むものや、ズバリ教えることにすべてをかけているソフトまでいろいろだが、定着率がいまいちなところを見るとミスマッチということなんだろう。

●クソゲー

子供やゲーマーに受けない、味のあるゲームのこと。ゲームメーカーの広報部には存在しないので、みんな「面白い」ということになっている。

●クリアー

ゲームの原価償却。早すぎてももったいないし、いくらやっても終わらないゲームも困りもんである。

●クレーンゲーム

男の狩猟本能を満たすためにつくられたゲーム。もちろん、この場合獲物はヌイグルミではなくって、同行の女性。キャッチャー君の項を参照。

●経験値

女にフラれて口説き上手になったり、二日酔いで酒をやめたり、ギャンブルでバカ負けして勝負に強くな

るといった概念。以上の例から考えても、戦いつづけるだけで強くなるというのは無理がある。

●ゲーマー

はじめは、いかに少ない金で長く遊べるかということを追及している人間だったのだが、最近は研究に金がかかるらしく、一般の人間よりも貧乏。ゲーマー→マーゲー→マゲリンと変化して呼ばれることがあるが原形をとどめていないのでだれも気がつかない。

●ゲームギア

小型テレビ。安価でデザインもよくゲームもできる。別売りのチューナーパックを外せばゲーム専用機に早変わりだ。

●ゲームシステム

ゲームの中での約束ごとだが、カオスフレームやジョブチェンジといった理不尽なものが多いので、この辞典を参考にしてほしい。

●ゲームスクール

効率よく金儲けをする方法を教える学校。こういうところのつねで、学校に行くようなタイプはモノにならないようだ。

●ゲームデザイナー

政治家と並ぶ花形職業。一般に「楽で儲かる」と思われているのが理由らしいが、学校の授業に「ゲーム制作」という科目があれば誤解も解け、憧れの職業から、これだけはやりたくない職業になるはず。

●ゲームボーイ

キヨスクでも売られていたハンディゲーム機。『テトリス』『インベーダー』『ゼルダの伝説』など、定番ゲームがどこでも楽しめる。逆にいうと、どこでもできてしまうので、家でプレイをしにくいという難点がある。

●ゲームミュージック

ゲームをするときにどうしても出てしまう機械のノイズ。プログラムのレベルが高いものは音が出なかったり、抑え目である。まれにBGMとして利用するゲームもあり、CDも多く発売されている。

●ゲームライター

どんなことでも商売になる好例。資格は文章が書けて、ゲームができること。が、この2点がクリアできない人間は予想外に多いようだ。

●広報

基本的にふつうの営業職と変わらないが、自社のつまらないゲームをホメなければいけないというオプションがついている。「意外と～」「いい味～」などが涙の常套句だ。いわゆる「いい人」が多い。

●コマンド

はじめのうちは「たたかう」とか「まほう」といったところだったが、最近は複雑化し、「ものまね」「おどる」など、何が起きるかわからなくなっている。なんの前フリもない場合があるので、選んでみるまでわからない。コマンド（命令）というよりはアバウトといったところか。

●コンティニュー

これ以上金と時間をムダにするかどうかの別れ道。親切なゲームだとコンティニューの回数を限定している。無限コンティニューなんてあろうものなら、電源は2日3日つけっぱなし、テレビの前から一歩も動けずということになる。

サ行

●『サウンドノベル』

面白いのだが、見ていると「こんなことしてていいのだろうか?」という疑問が沸いてくる奇妙なソフト。

●ザコ

RPGでは営業用キャラ。シューティングゲームでは最強の敵となる。多勢に無勢ということがじつによくわかる。

●『サンダーストーム』

アニメ全盛期につくられた、アニメ取り込みの狂気のLDゲーム。ほかにも自動車を運転しながら暴走族を倒す（笑）『ロードブラスター』などがあり、メガCDで復活しているというから、ため息すら出ない。熱狂的なアニメおたくの間で、アニメ部分のビデオや設定資料、原画が出回っていた。

●時間貯金

某三大新聞のひとつが一面トップに載せていた記事で、なにかと思ったら、ゲーセンにメダルを預けることである。次に遊ぶ時間を貯金できるというニュアンスなのだろうか？

よくわからない。

●事情通

どの業界の通よりも発言力がある。昔、マフィア同士を衝突させ、壊滅させるという男が主人公の映画があったが、そんな感じ。

●シミュレーション

本来の目的は現実に対する訓練だが、実際に市長になったり、F16を操縦したり、ドイツ機甲師団を指揮する機会があるとは思えないので、たんなるゲームでしかないということになる。

●シム

下に「シティ」とついたり「アース」とついたりする。パソコン版の『シムシティ』のマニュアルによると、シムという生き物が町に住んでいるらしい。ちなみに「シム」ということばを登録商標にした会社があるらしく、「シムシリーズ」を抱えているメーカーは泣いている。

●シューティング

とあるゲーム誌に攻略テクニックとして「とにかくよけて撃ちまくれ！」というのが掲載されていたが、シューティングは、このひと言に尽きるだろう。スピードに慣れてくると様式美の世界に突入し、いかに美しくパワーアップして敵を倒すかを極めるという。

●ジョイスティック

ゲームセンターでは主流だが、パソコンなどでは最近ジョイパッドに押されぎみである。ちなみに編者の辞書だと「女医スティック」と変換される。やらしい。

●ジョブチェンジ

いろんな職を転々としながら、やったことのある職業の技能を増やしていくという現代人の生き方にマッチしたシステム。企業泣かせの設定ではある。しかし、現実と同様の問題を抱えており、なにをやったらいいのか混乱しやすい。正業はひとつにしておきたいものだ。

●ショボい

クソゲーより始末が悪い。なんというかサエないソフトのこと。なにごとも中途半端がいちばんいけないというわけだ。

●CD-I

次世代のニューメディア。敗因は開発に時間をかけすぎたところだろうか。マルチメディア特有の欠点としてなんでもできるが、何をしていいかわからなかったのかもしれない。

●CD-ROM

CDを媒体にした記録システム。昔カセットテープでやっていたことを考えると自然な流れだといえる。音楽部分があるとふつうにCDプレーヤーで聞けたりもするが、プログ

ラム部分をかけてしまうととんでもないことになるので注意。

●CD-ロムロム

PCエンジンでアニメのようなゲームを楽しむための画期的なシステム。逆にそれ以外のメリットが見出しにくいらしく、各ゲームメーカーはあいだにアニメをはさんだシューティングやシミュレーション、RPGを量産している。

●吸い込み

ゲームには多くの吸い込みが存在している。間合いの外側にいる相手を突然投げたり、他の生き物を吸い込んで、能力をコピーしたりする。両方とも人気のゲームだが、現実的に考えると頭が痛む。

●『スターフォックス』

ポリゴンということばが耳慣れたころに、間髪入れずこれを出した任天堂のそつのなさと商魂には敬意を表したい。しかも技術をハード面ではなく、ソフトでクリアするという発想には頭が下がる。唯一いただけないのは、「これだよな」などとホザいているダサダサCMである。

●『ストリートファイターII』（ストII）

いわずと知れた格闘対戦ゲームだが、映画に登場したり、実際に人間同士で対戦しちゃったりと話題はつきない。実際のストリートファイトが隠れたブームになっているという噂もある。

●『スペースインベーダー』

♪ダ・ダ・ダ・ダ……と聴くとカニ歩きする人が続出したという超スーパーヒット・ビデオゲーム。ジョイスティックの代わりにボタンが使われていたこともいまや忘れ去られている。はがされたモニターのカラーセロファンが、次第に衰える人気を感じさせてもの哀しかった。

●スポーツゲーム

『ストII』同様に対戦が大きなファクターになっているゲーム。ほとんど、どんなスポーツでもゲームになっている。意外に「卓球」や「ゲートボール」といった地味目なゲームのほうがプレイしていて面白いようである。

●3DO

正体がハッキリしない謎のゲームマシン。「どうやらすごいらしい」ということは聞くのだが、実際にどうすごいのかは不明。謎だらけだが人気があるという、ネッシーとかヒバゴンの類かもしれない。

●スーパーFXチップ搭載

中にコンピュータを内蔵したゲームカセット。カエルが「ミテケロ、ミテケロ」といったりする、クオリティの高いゲームの開発が可能だが、チップがすごいのであって、スーパーファミコンのゲームではないような気もする。

●スーパーファミコン

上にスーパーをつけることがいかに大切かを教えてくれた機械。悩みの種は対応のソフトの頭に「スーパー」とか「超」とかついていること。カートリッジが湾曲しているので積み上げるのが難しいというのも深刻な悩みだ。

●スーパーマリオ

配管工からスタートし、コングから女の子を助けたり、コングの子供をさらったりと、転々としていたが人気者になり、アニメ、実写映画にまでなった。この後どんな未来が待つのだろうか?

●ゼッテェ無理

難しいゲームのこと。ゲームクリアーどころかステージ1のボスキャラの顔を拝むこともできないうえにコンティニューがないアクションゲ

ームなどがそう。一時期のゲーム乱造時代によく見受けられたが、「だれにもできる」ゲームが主流の現在は、なりをひそめている。あると困るが、なければないでさみしい。

●『ゼビウス』

「スペシャルフラッグってどこだっけ?」
「海を渡りきる手前」
こんな会話が初心者の間で交わされていたシューティングゲーム。制作者がゲームをつくる前に小説を書いたり、ゲームミュージックのレコードが出されたりと、その過熱ぶりはとどまるところを知らなかった。いまだに「最高のシューティングゲーム」といってはばからないゲーマーが数多く存在する。〝ゼビウス教(狂)〟が存在するとか(しない、しない)〟。

●『ゼルダの伝説』

スチャダラの曲を使った
出る出る出る出るついに出る〜

……というミュージカル風のCMは広く知られている。ゲームのCMに金をかけて実写を使い始めたきっかけにもなった。似たCMに『ストII』『ファイナルファイト』『ベアナックル2』などがある。アクションものに多いのは単なる偶然か?

●セント・ギガ

衛星波を利用して音楽を送るだけでは飽き足らず、ゲームプログラムまで供給しようとしている。日本人がゲームしかしなくなるのも時間の問題である。

●専門誌

一種の広報誌。ゲームの紹介と攻略を載せる本だが、最近はメーカーによっては情報の流失をコントロールしているうえ、業界がせまいので無茶をする雑誌もなく、和気あいあいと展開している。ゲーム以外の記事が面白いかどうかが勝負である。

●セーブ

大作ゲームを途中で放り出さないですむ数少ない方法のひとつ。はじめのうちはパスワードを入力するという方法をとっていたが、現在は電気的に保存されるようになっている。しかし、データの消失という事件が続発しているので、パスワード式の復活を望む声も多い。

●ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ハリネズミ。マリオとタメを張っているキャラクターだが、実写にすると亀忍者系になりそうなので、これは水をあけられたというところ。

●ソフト

媒体に記録された電子情報。たまたま遊ぶことができるものが、ゲームソフトと呼ばれ、高額で取り引きされることがある。

タ行

●体感ゲーム

プレイの邪魔をするために動くゲーム機。いろんなタイプの邪魔があるが、某レーシング物で突然脇腹をつつかれるのが最高にまいった。

●体感シアター

迫力の映像に合わせて劇場、またはイスが動くタイプのムービーシアター。なぜか盛り場にあって、酔っ払いにとどめを刺すのにひと役買っていることが多い。

●駄菓子屋

中古ソフトショップ。意外と流行をつかんでいて、いち早く店頭にゲーム機をおいたり、ソフトの売買をしたりする。

●ダンジョン

よくRPGの舞台となる地下牢や洞窟のこと。プレイヤーはみずから進んで、暗くて、ジメジメして醜い

モンスターが襲いかかってくるダンジョンへ潜る。それが好きなのである。その証拠にエンディングを見たあと、何度も何度も迷宮に向かっていくではないか。

●チャラララー♪

『ゼルダの伝説』でアイテムを手に入れたときのジングル。このゲームにはまっている人は、気をつけてみていると物を手に取るたびに「チャラララー」と言う。

●中古ソフト

ゲームに公正な値段をつける方法。高くて人気のあるゲームはそれなりなんだが、昔、何千円もしたものが400円ぐらいで売られているのを見ると泣けてくる。さらに買ってプレイしてみると値段に納得がいくのもすごい。

●中古屋

子供のための流通業者。高くなるだけ高くなったゲームの値段に対して自然に発生した。これなしで、子供が1万円前後のソフトを手に入れるのはほぼ不可能というものであろう。生活費に困った大学生も結構世話になるというから世も末だ。

●通信対戦

ソフトを一気にふたつ買わせる作戦としてはかなり上級な部類にはいる。得てしてひとり用モードは面白くなく、友達をだましてでも買わせようとすることになる。さらに買った友達が……となる。

●デカキャラ

とにかく巨大になりつづけた敵キャラも意外と早いうちに画面より大きいものが現われており、いまは安定している。最近追及されているのは、いかに変なキャラクターであるか、だろう。

●デジタルコミック

テレビ画面上でアニメを再生させ、プレイヤーの選択によってストーリーが進行していくタイプのゲーム。「じゃあアニメ見てればいいじゃん」と思うなかれ、プレイヤーが感動しているのはゲーム機から絵が出るということなのだ。

●『テトリス』

眠ろうと思って電気を消してフトンに入って目をつぶると、ブロックがわらわらと落ちてくる幻覚に悩まされた人が続出したといわれている。『インベーダー』が下火になって、ゲーセンから離れていった会社帰りのサラリーマンを再び呼び戻した、北の果て・極寒の地ロシアで生まれたパズルゲーム。

●デバッグ

バグ、つまりプログラムの面白いところを削っていく作業。これを行なうのがデバッガーだが、ひたすら異常が起きるように工夫する様はいやがらせともとれる。

●テレビ

ゲームを映し出すためだけの機械。まれに電波を拾って、へんな番組を放映することがあるが、ゲーム進行の邪魔である。

●『同級生』

20日間のうちに何人の女とヤレるかを目的とした、男の欲望がそのままプログラムされたパソコンゲーム。時間を気にしたりお金を勘定したりと、そのセコさがウリでもある。主人が単身赴任している人妻の家に何回も行った経験のある人も多いだろう。このゲームをつくったソフトハウスは、主人公がスケベでナンパだけどモテるという設定がお得意。

●ドット

テレビゲームの絵はすべて細かい点の集合体である。人々は点の塊の動きに一喜一憂し、高い金を払っている。このドット絵を組み立てるス

タッフを「ドッター」というらしい。

●『ドラゴンクエスト』

今度、『ドラクエ』と『ドラクエII』が1パッケージのソフトが出るが、これで時間を稼ぎ、忘れたころにIII、IVを出して、さらに時間を稼いで、もう一度Vを出すというパターンで永遠に売れるのではないだろうか？

●トラックボール

ボールを転がすことによってキャラクターをコントロールする機器。いまひとつ日本ではウケが悪いが、乱暴者の多い某国ではわりと人気者で、ノートパソコンについたりしている。

●トラップ

迷宮で迷ってしまい、死にたいものの救いの場所。落とし穴にバカバカ落ちて死んでしまう悔しさで、もう一度チャレンジする気概も沸いてくるというものである。

●『ドルアーガの塔』

よくこんなものをゲーセンゲームにしたな、と思わずにはいられない。〝ゾル〟で味をしめた遠藤雅伸が、ゲーマーに挑戦するアクションRPG。宝箱を出す60種類の方法を憶えるゲーマーと、有名人の誕生日を憶える林家ぺーと、どちらがスゴイだろうか？

ナ行

●ヌルい

ゲーマーの天敵。簡単で一度プレイしただけでクリアできてしまったりするゲームのこと。ゲーマーが求めているのはカチカチな敵が弾をアメあられと撃ってくるゲームらしいが、そういうのも困る。

●NEO GEO

チト高いことを除けば、じつに魅力を満載したゲーム機。家庭用ゲーム機というよりは業務用のマシンを小型にしたようなもので、面白いゲームがかなり出ている。なんどもいうようだが、高いことを除けば理想的なマシンである。

●ネコ

ゲーム界最強の敵。突然リセットスイッチを踏んで長年積み上げてきたゲームの記録を台無しにする。対策は猫を飼わないことだろう。

●ノーミス

まったく敵にやられないこと。プレイヤー本人は気合いが入ってるものだがギャラリーには意外と退屈。ゲームはプレイヤーがやられるところが面白いのである。

ハ行

●ハイスコア

ゲーマーたちの恥ずかしい記録。いかに長い時間、多額の資金を投入してゲームをやったかが、名前入りで記録されるというわけだ。あまり恥ずかしいので「SEX」とか記入してごまかす奴が多い。

●バグ

プログラムの良心。良心の呵責にたえられないとプログラムはエラーを起こして停止する。だからバグがあるプログラムのことを「悪いプログラム」という。

●パズルゲーム

自分を窮地に追い込んで脱出するのが好きな、マゾヒストのゲーム。なにやら引田天功の大脱出を連想させるが、テレビ画面に向かっているだけなので、たんなる変な奴である。

●パスワード

これを入力することによって、前回のゲームのつづきをプレイするこ

とができる。あまりはやらなくなったが、どのカートリッジでもいいという融通性があり、友達がやりかけのRPGを突然やりはじめたりする破天荒さがウリであった。

●パソゲー

制約が少ないゲーム。パソコンゲームをこう称する。ファミコンゲームをファミゲーとはいわないようだ。

●パターン

プログラマーの善意によってゲームのなかに生じる法則性。パターンを廃し、敵の動きをすべてランダムにしたという強者ゲームもあったが、あえなく滅びた。やはり愛されるのは温めのゲームなのだ。

●『パックマン』

なぜか日本よりアメリカでウケてしまった。「'80年代のミッキー・マウス」などと言われ、調子に乗ったパックマンはデカくなったり手と足が生えたりして、「いいかげんにせんかっ！」とツッコミを入れられるハメに。ちなみに4作目の『パックランド』では妻子持ちになっていた……恐ろしいことである。

●バッテリーバックアップ

内蔵の電池によってゲームの記録を保存する方式。そのかわりリセットスイッチを押しながらスイッチを切ったり、その逆だったりと約束事がマシンによって違うので混乱を生じている。なにぶんデータがなくなるときは一発というところが潔くていい。

●バトルテッカー

横浜、渋谷に設立されている巨大ロボットシミュレーション『バトルテック』にはまっている人々のこと。プレイ料金が高額なのでかなりの金持ちどもと推測される。なにやらメック（バトルテック世界のロボットの呼称）の必殺技めいた名前だが、そんな事実はない。

●ハマる

対照物が好きなときに使う表現。「いま、FFにはまっててよー」といった使い方をするが、たんに好きなだけだってば。

●ハメる

対戦相手を脱出不可能なパターンにはめてしまうこと。友達やスポーツマンシップをなくすにはこれがいちばん。うまくなると実際にけんかをすることもできる。

●パワーアップ

どんどんゲームが簡単になること。現実と同じで、一度最強まで上り詰めたところでやられてしまうと、途端にやる気がしぼんでしまうものである。

●パワーグローブ

手の動きだけでゲームをコントロールできるうえに、カッコいい。発売元が潰れているので叩き売りされていて手に入れやすい。周辺機器は、かくあるべき。

●パワーゲーマー

力に任せてゲームをクリアするゲーマーとのこと。美麗なテクニックとかそういうのではなく、無敵状態で敵に突進していったり、むちゃな戦い方をしてなんとなくゲームをクリアしてしまうことが多い。

●版権

金づるを他人にとられないための予防処置。まぁ、権利を守るともいう。なんにでも「TM」とか「©」とかつけるのがこれだが、スーパーファミコンゲーム『バットマンリターンズ』のゲーム中、アイキャッチにまでついているのは爆笑。

●『バーコード・バトラー』

ハイテクおもちゃの雄。ゲームと

リンクしているものも発売されており、ゲーム雑誌が買物雑誌と化すひと幕が泣けた。

●バーチャル・リアリティ

なにやら知識人に面白がられているネタ。すぐに「バーチャル・セックス」に話がいった。一度アイフォンをつけてゲームをやってる人を見ると、バカみたいなので意外と下火になりつつある。

●『バーチャレーシング』

ポリゴンの画面もさることながら、シートがボタンひとつで前後したり、ハンドルに手ごたえを感じたり、横Gを再現したりと〝体感〟に重点を置いた力作。レースを無視して一度ピットに入ったり、逆走しようと思っている人も多いハズ。

●ハード

「ハードが悪いとソフトも悪い」なんて使い方をしている人が多いが、要するにおもちゃのこと。問題は、種類がいくつもあって、どう対処していいのか、開発者も編集者もユーザーも苦慮していることだろう。

●病気

ゲームの副作用。まず目が悪くなって、手が震えて、栄養失調になるといったところ。ちなみに副作用と書いたが、ゲームプレイによる恩恵は存在しない。

●ピヨる

『ストII』で前後不覚に陥ることをキャラクターの頭の上にヒヨコが飛んでいることからこう呼ぶ。アニメで昔からある表現だが、だれが考えたのだろうか？

●PCエンジン

家電用ゲーム機。色やスタイルがどうしても茶の間にマッチしないが、アダルトな雰囲気を漂わせている。とりあえずゲーム機に見えないところはいいが、ソフトの中にゲームになっていないものがあるような気がする。

●『ファイナル・ファンタジー』

ゲーム界における「もう誰も愛さない(古いか)」。とにかくストーリーの引きが強くてやめられないのはいいが、これで戦闘がAIになったらプレイヤーは見るだけなのではないだろうか？

●ファミコン

家庭用ゲーム機の王様。とにかく日本中にあるらしく、とんでもない台数売られているが、その姿をあまり見なくなりつつある。正式名称のファミリーコンピュータという名前も忘れがちだ。

●ふたり同時プレイ

相手の本性がわかるシステム。プレイヤーがふたりで同時にキャラクターを動かすことのできるゲーム。『ストII』や『ファイナルファイト2』など。ゲームを進めているとたいてい邪魔しあいになったりアイテムの取り合いになったりする。

●プログラマー

諸悪の根源。もし、あなたがゲーム文化を消滅させたいと思ったらプログラマーを根絶やしにするべきである。そうでない場合はプログラマーになるべきである。

●プロレス

業界人になぜかファンが多い格闘技。そのせいかゲームになったとき、他のゲームと比べてゲームシステムに工夫を凝らしたものが多いようである。

●『星のカービィ』

スーパーファミコン全盛かと思われるなか、この春にファミコンで発売されたこのソフトの売り上げで根強いファミコンユーザーが多いことを実感させられる。小学生、女の子

を中心に知名度は急上昇中。ビジュアルに凝りまくっているいまのゲーム業界に、単色のメイン・キャラクターが一石を投じた。

●ボスキャラ

ゲームのウリ。これが何かを知るためだけにゲーマーはコインを投入していく。そして必ず倒されるという宿命を背負ったキャラクターでもある。

●ボタン

昔はABボタン、I IIボタンとコントローラーに2個ぐらい（セレクト、スタートを入れて4個か）だったが、スーパーファミコンのABXYLRの6ボタンによって、どのボタンがどういう機能か把握しにくくなっている。さらに隠しコマンド系も複雑になり頭で覚えられず、体で覚えるしかない。

●ポリゴン

計算描画による多面体が動くスタイルのゲーム。ゲーマーには好かれているかも知れないが、一般ピープルは意外と興味がないらしい。話題先行というやつ。

●ボーナス

無意味に大きな点数のはいるフィーチャー。点数を気にしない人が増えているなか、複雑な行動の末に出現する100万点ボーナスキャラの必要はなさそうである。

マ行

●マウス

スーパーファミコンにも登場した入力機器。なんか使ってると偉くなったような気がするが、ハエ叩きゲームをやっている自分に気がつくと何か空しい。

●マネーゲーマー

株をゲームのように楽しむ人のことではなく、金にあかしてゲームをクリアする人のこと。コンティニューがあるゲームで何千円もコインを投入、エンディングに至るのだが、何か違うような気もする。

●『マリオペイント』

まさにキッ○ペイントの忠実な移植ではないか、と思わせといてオリジナルゲーム（バッシュ・ビッグブルー）や作曲機能をつけてファンを納得させるのはさすが任天堂ソフトである。

●マルチエンディング

終わりが何種類もあるのは楽しくていいのだが、長編ゲームの場合にもう一度はじめからといわれるとかなりこたえる。どこでエンディング分岐を行なっているかわからないゲームも困るな。わりと。

●マルチプレイヤーゲーム

ふたり以上で同時に遊べるゲーム。仲間内でだれか持っていればいいので経済的といえるが、同様の理由で売る側にしてみれば微妙である。

●麻雀ゲーム

まさにキング・オブ・ゲーム。脱衣するものからしないものまで、このジャンルは不滅であろう。人間とやるのもいいが、コンピュータと対戦して面白いという数少ないゲームである。

●マンボ

『ファイナル・ファンタジー』に登場する鳥、チョコボのテーマ曲でなぜかマンボ。最近作では、ついに「ウッ！」とお約束の合いの手も入るようになった。

●『ミサイルコマンド』

東西冷戦を題材にしているため、あと数年もすればこのゲームの意味が理解できない子供も出てくるので

は。〝アメリカの正義〟がそのまま反映されたアメリカ生まれのゲームである。トラックボールを手のひらで転がす感触がたまらないという人も多い。『ターミネーター2』でジョン少年がプレイしていることはあまりにも有名。そのシーンを見て涙ぐんだゲーマーも多いと聞く。（→本当かよ）

●無敵

だれにとっても非常にマズイ状態。ずっとこのままだと、あっけなくゲームが終わってしまうので、制作サイドとゲーマーはピンチ。初心者はいつまで無敵でいられるか把握できないのでピンチ。無敵は非常に危険である。

●メガCD

不思議とメガドライブっぽいゲームがリリースされるメガドライブ用のCD-ROM。

●メガドライブ

アメリカでは大人気の家庭用ゲーム機。日本ではファミコンに押され気味だがメガドライバーと称するユーザーの結束は固く、初心者が入ることのできない世界をつくり上げている。

●メダルゲーム

メダルを入れてゲーム開始、勝つことで、多くのメダルを手に入れることができる。メダルは景品にしたり、換金したりは一切できないので勝ってもメダルが増えるだけだ。しかし、人々は今日もメダルゲームに挑みつづけている。

●潜る

ダンジョンに入ることから、「ダンジョンマスター」などをプレイしにいくことをいう。潜ったまま心身ともに地下世界の住人になってしまう人も後を絶たない。

●モンスター

適度に弱くて、少し怖くて、どことなくユーモラスで、ヌイグルミにしやすそうで、色を変えて名前を変えれば違うキャラクターに使えて……と複雑な条件をクリアしたキャラクターのこと。

ヤ行

●ユーザー

メーカーの金づる。要するにゲームマシンを持っている、お客さんのこと。彼らが『ストII』と『ドラクエ』以外に何をほしがっているかは、ユーザー本人にも理解できていないという。

●ヨーロッパ

ゲーム機の第三市場。あまり話題にならないが、これ以上ないぐらい思惑が絡み合っていて複雑な様相をていしている。まぁ、景気がいいところではないが。

ラ行

●ライト博士

スーパーファミコン版『シムシティ』に登場するアドバイザー。いつもセカセカしていていまひとつ信用できない。

●『ライフ&デス』

うまくいかずに腹が立って故意にメスを大腸に突き刺していると、「人間性」とか「道徳心」とかがいかにもろいものかがよくわかる。「盲腸は右脇腹」と呪文のように憶えているが、人間の腹部がこんなに広いものかと実感させてくれるパソコンゲーム。他人を殺したくなったら、これでその欲求を解消させるのもテである。

●『ランドストーカー』

そこに足場があるのとちゃうんかい!? と、思わず怒鳴りたくなる、立体をウリにしたアクションRPG。聖書を神父の頭に置き、他人の家では置いてある壺を壁に叩きつけ、なおかつ人の頭の上に飛び降りるという傍若無人さにもかかわらず、主人公は正義の味方としてソンケイされてしまう不可解さがポイントである。

●『ランパート』

シミュレーションのようなシューティングのようなパズルのような、わけがわからないゲーム。ゲームにとって、ゲームバランスがいかに大切かをわからせてくれる1本。対戦モードで、負けたほうの将軍をギロチンにかけるためにボタンを押すときのあの緊張感がたまらない。

●リアルタイム

ゲームの中に実時間が流れているシステムのこと。つまりニブイ奴は遊ぶなということである。

●リセットスイッチ

どんなゲームも終わらせる必殺のボタン。友達がゲームに割り込むために押すこともあるが、なんにせよ、これが押された後は論議が絶えない。

●『ルパン三世』

「待て〜！ ルパン〜!!」
「あらら、とっつぁん。さっすが昭和ひと桁、仕事熱心だこと〜」
「またつまらぬ物を斬ってしまった……」
「ルパン〜」
「ふーじこちゃ〜ん」
「ルパン、あの女に構うな！」
「今日こそタイホしてやる!!」
なんてことはひと言も言わない、ごくシンプルなゲーセンゲーム。

●レベル

ゲームに長くつき合ってくれた人へのご褒美。ゲームにかけた時間が少ない人よりキャラクターが強くなる。

●レベル上げラー

プレイヤーになり代わってゲームを、それもRPGでひたすらにザコキャラを倒しつづけてキャラのレベルを上げてくれる人。こう書くと「ほんとにいるのか?」と疑問のむきもあろうが、戦闘だけするのが面白いという人も世の中にはいるのである。

●レーザー・アクティブ

LDを媒体にした新しいマシン。メガドライブと合体するとメガLD。PCエンジンと合体するとLDロムロムになるという愉快な奴で、そのポテンシャルは計りしれないというウワサだ。

●連打

一種の神経病。手が細かく振動して止まらなくなる。この機能自体を内蔵したパッドもあるが、病気はやはり体で……と考えているユーザーが多いようである。

●ロード

再び時間を無駄にする準備。ロードの瞬間ならデータが消えてしまっていても、ようし、やるぞ。という気になる。

●ロールプレイング

本来の意味をまったく失ってしまっていることば。新しい定義は「直接攻撃と魔法攻撃（またはそれに類するもの）があってドラマがあるゲーム」というところ。

ワ行

●1UP（ワン・アップ）

プレイ時間が延びること。語源はどこから来ているのかよくわからない。7人増えると7UPになるのが何かヒントになるかもしれない。

ESSAY

2001年のゲームたち あるいはゲーム性感帯刺激策

船田戦闘機

2001年のゲームはどんなものになるのかを考えてみよう、と切り出したまではいいけれど、「そんなことして意味はあるのか?」とつい自問してしまい、じつはいまちょっとばかり悩んでます。ゲーム業界の人ならまだしも、市井のゲーム愛好家各位にはそんな先の予想なんてたいして重要じゃなさそうだし。来年の話だってまだ早いくらいかもしれないし。

肝心なのは、今日楽しくゲームをプレイできることですから、2001年の話をするにしても、いま市場にあふれているゲームをより楽しめるような方向に話を持っていけないと虚しい。うまいことそういう展開になるかどうかはわかりませんが、そうなることを念じつつ話を進めていってみましょう。

8年前にハヤッていたゲームたち

2001年といえばいまから8年後。その8年間の変化を予想するために、過去

EPILOGUE

8年間のゲーム界はどんな様子だったかを思い出してみます。過去の8年から、今後の8年を類推してみようという若干安易な考えです。

8年前といえばボクがゲーム業界、もうちょっと詳しくいうとパソコンゲーム関連出版業界に足を踏みいれてしまったころ。一介のゲーム好きから、職業としてのゲーム好きに変態を遂げつつあったころでした。

当時ゲーセンでハヤッていたゲームは『グラディウス』、『スペースハリアー』、『魔界村』など、ファミコンなら『スーパーマリオブラザーズ』、『ドルアーガの塔』、『スパルタンX』、パソコンでは『テグザー』、『ハイドライド』、『ザナドゥ』といったところ。海外モノでは『ウルティマⅣ』あたりが人気です。どれも、ずいぶんやりました。テグザーの隠れキャラいっぱい知ってたもんなあ。

ここにあげたソフトから全体的傾向みたいなものを考えてみると、アクションゲーム、とくに新世代シューティングゲームの全盛と、アクションRPGの勃興というふたつがあげられます。そして、いきなり次のような予想ができます。2001年にザナドゥシリーズやウルティマシリーズがあるとしたら、ザナドゥ16（過去8年毎年新作がでている）とかウルティマⅪ（現在ウルティマⅦ）くらいになっているに違いない、ということが。

なんだか、無意味な予想をしてしまった感がありますが、ウルティマシリーズの進化の過程を緻密に分析すると、これはもうコンピュータRPGの歴史を解き明かすことにほかならないわけです。だからだれか中古のアップルⅡを買ってきてウルティマをイチからプレイしてまとめてくださいよ。ボクはあんまりウルティマ好きじゃないんで。

ちなみに、当時主流だったハードはパソコンならPC-8801mkⅡSR、家庭用ゲーム機はファミコンです。セガがセガマークⅡなるゲーム機を発売したりもしてました。いまから思えばふつうの人が買えるマシンはまだまだ低パワーだったんですね。

では、'85年ころから現在に至るまで、どのような変化があったのでしょうか？

まず、マシンパワーの増大ということがあげられます。ゲームソフトが走る環境

が飛躍的に強化されました。８年の間にスーパーファミコン、メガドライブが登場し、パソコンのパワーは2桁アップ。それによってゲームは量的成長を遂げたわけです。シューティングはより過激に、ＲＰＧのディテールはより細かく、物語は遠大になりました。

ここで量的成長ということばを使ったからには、やはり質的成長と対にして考えようとしているのですが、ではゲームの質の大きな変化が過去８年にあったのかを突き止めようとすると、これはひとすじ縄ではいきません。この問題を言い替えるとすれば、量的成長は質の向上をもたらしたか、となるでしょう。では、ゲームの質とはなんぞや？　ひとことで言ってしまうとおもしろさになるんでしょうか。それとも、もっと別のもの？

早くも私の思考は暗礁へと乗り上げました。過去8年間にハードがどのように進歩し、ゲームがどのように変わったかを説明するのは簡単です。そして、これからの8年もその範囲の説明で構わないのなら、さらにハードは2桁パワーアップし、ソフトはより派手に、より巨大になるといえるでしょう。で、その結果、ゲームはどんなふうに面白くなっているのでしょうか？　わかりません……。

暗礁へと乗り上げた、と言ったのは、そういうふうに考えていたら、ゲームの面白さは8年前とほとんど変わっていないんじゃないかと思えてきてしまい、こうやって8年後を考えてもたいして役にはたたなくて、ゲームは今も昔も未来もたいして変化してないとしかいえないような気がしてきてしまったんです。

トレンドはマルチプレイヤーと3D

ネガティブですね。いけません。

ボク自身ゲームの面白さが昔のまんま変わっていないとは思ってないんです。年に何本かは、このゲームはすごいなあ、おもしろいなあと思うものがあります。数年前の『ポピュラス』、『A列車で行こう3』、去年の『Aces of the Pacific』、今年に入ってからは『スターフォックス』や『X-Wing』などです。そしてそれらは、

'86年後半のゲーム・ランキング

ファミコンゲーム BEST5

1	スーパーマリオブラザーズ
2	ドルアーガの塔
3	スパルタンX
4	キン肉マン
5	ゼビウス

海外パソコンゲーム BEST5

1	ウルティマVI
2	ジェット!
3	ハレーズプロジェクト
4	コロニズ・リフト
5	エイドロン

国内パソコンゲーム BEST5

1	テグザー
2	ザ・スクリーマー
3	ウィル
4	ザ・キャッスル
5	ハイドランド

（「ログイン」調べ）

8年前のハードじゃとてもできなかったような、量的成長の成果を質の変化に変えているようにも思えます。

「だったら、はじめからそういうソフトの方向性について書けばいいじゃないの」と言われそうですが、それも2001年のゲームを語るには脆弱な方法なんじゃないかと思うんですよ。最近、ボクがおもしろいと思うゲームは8年前には全然といっていいほどハヤッてなかったゲームです。ジャンルでくるならシミュレーションゲーム系ということになりますが、8年前はまだジャンル自体が狭くて弱いものでした。

　ボクがはじめてパソコン用シミュレーションゲームをプレイして、これぞまさしくボクが求めているコンピュータゲームだと感動したのが13年くらい昔のことになりますが、その後しばらく続いた冬の時代を経て、いまやシミュレーション系の春です。このことをネタに我輩の先見性を叫んでみてもいいのですが、じゃあ、安直に2001年のゲームはシミュレーションゲームが支配すると言ってしまっていいものか。

　そんなに甘くはないですよね。じゃあ、8年前冬だったシミュレーションゲームがいま、春ならば、いま、冬状態のジャンルが2001年には春真っ盛りであるとぶちあげればいいのかしらん。

　たとえば、いまはまだメジャーになっていないけど、可能性を秘めているジャンルに、オンラインマルチプレイヤーゲーム（OMPG）があります。これは、簡単にいうと、離れたところにいるプレイヤー同士がひとつのゲーム世界を共有し、対戦したりチームプレイしたりするというもの。多人数フライトシミュレータの『エアーウオーリアー』、ロボット対戦モノの『バトルテック』、ちょっと古いところではRPGの『Island of Kesmai』なんてのがあげられます。じつはこれみんなKES-MAI corp.というアメリカのソフト会社がからんでいるのですが、この分野は今後急速に起こるであろうハードの通信対応、デジタル通信の普及といったメリットを受けて2001年くらいには全盛を迎えているかもしれません。

とくにOMPGは相手が人間ですから、これまでのゲームが持ち得なかったリアリティとか、深みを獲得してしまう可能性があります。『ストII』の2プレイヤーモードのウケ具合をみていると、OMPGの下地はできた、イケそうだよな、などと皮算用してみたくもなります。

OMPGがゲームシステムの革新であるとしたら、表現手段の革新は3次元グラフィクス、とくにポリゴンを使ったダイナミックな表示方法がいっそう発展するでしょう。「どう？　3DO」が最近のゲーム業界の挨拶と化していますが、3DOなんか名前からして3D表示が凄そうで、実際のところ凄いらしいですが、3DOに限らず、3Dものゲームがこれからますます広まるでしょう。『スターフォックス』のデキに、家庭用ゲーム機市場において3Dゲームがスムーズに立ち上がるか否かがかかっていたと思うんですが、プレイしてみて、ボクはこれなら受け入れられるし、作品も増えてきそうだと感じました。

パソコンゲーム界でも、「ここまでやるかっ！」と叫ばすにはいられないリアル映像のゲームを矢継ぎ早に送り出す米Novalogic社が注目を浴びるなか、3Dゲームがますます凄さを増してきています。しばらくは、この勢い、止まらないでしょう。シミュレーションゲームからマルチプレイヤーゲームへ、そして、3D表現の進化、このへんに2001年のゲームを語るポイントがあるような、ないような。とりあえず、進化のトレンドとしては、まず間違いないところです。

でもトレンドを超えたおもしろさって？

四苦八苦しながら話を進めているうちに、なんとか2001年のゲームを語るうえで重要そうな、〝OMPGと3D〟という視点が出てきました。

でもね、これじゃあやっぱりトレンド論、ジャンル論の域を超えないんですよね。昔、RPGが盛り上がったころ怒濤のごとくRPG作品が出て、それが鎮静化したのちは、（おおむね）いい作品だけがそのジャンルを構成するようになりました。

シミュレーションゲームもそうだろうし、ほかのジャンルもそうでしょう。で、そこには連続的なゲームの進歩っていうのがあるのでしょうか？
つまり、過去において、RPG隆盛時代からシミュレーションゲームが受け継いだおもしろさのキモ、そしてシミュレーションゲーム春の時代から2001年のゲームに受け継がれていくおもしろさのエッセンスがあるのかということです。
あるいは、だんだんリアルになっていくゲーム中の表現。2Dから3Dへの変化は進化なのか？　それとも、ハードの機能を消化しているに過ぎないのか？
ああ、なんだかやっと、この原稿で考えたかったことが整理されてきたような気がしてきた。言いたかったのは、こういうことです。
ゲームのおもしろさは進化しているのか？　それともしていないのか？　しているとしたら、それはどんな進化でこれからどうなっていくのか？　していないとしたら……、先のことなんか考えるのをやめて、いまあるゲームを黙々とやっているのが正解なのか？
あるゲームに飽きたら新しいゲームをプレイしますよね。最新の話題作をプレイしておもしろいと感じたとしたら、おもしろさは進化しているな、と感じるかもしれません。でも、なんの気なしに古いゲームをプレイしてみたら、じつはこれが相当おもしろかったなんていう体験をすると、じつはゲームのおもしろさは進化なんかしてなくて、何通りかのおもしろさがあるに過ぎないと感じることでしょう。
ボクの考えは、ゲームのおもしろさは何通りかあるというのは事実だと思います。そして、おもしろさが進化しているかどうかはいまのところわかりません。でも、おもしろさを感じるプレイヤーの感じ方（これをゲーム感受性と名づけましょう）はゆるやかに進化していると思います。
おもしろさはゲーム自体に含まれているものよりも、むしろプレイヤー側のゲーム感受性の問題なんだとすれば、いろんなことがうまく説明できますよね。
ただし、よくよく考えると、これって、おもしろいかそうでないかはその人しだいってことだから、当たり前のことをいっているだけなのかも。んー。
この方向で話を進めていけば、ゲーマーたちのゲーム感受性が今後8年間でどの

ように変化するかを予想することで、２００１年のゲーム像が浮かびあがるのでは、と目論んだのですが、うまくいきそうもないなあ。（諦めるのはまだ早いので、今後の課題にはしておきますが）

やはり、ゲーム自体が持つ〝おもしろさ〟の本質とその変化（おもしろさが増してきているのだとしたら、進化ですね）について、もっとよく考えてみる必要があるみたいですな。

おもしろさのツボ＝ゲーム性感帯

別のページでも紹介されていると思うけど、古いアーケードゲームを集めた『ゲーム博物館』（私立）という知らない人が見たら汚いだけのイカすゲーセンが浅草にあります。そこで、『エレベーターアクション』を遊んでいて、こう思いました。

「やはりエレベーターアクションはサイコーにおもしろいぜーっ。でも、Aces of the Pacificとくらべてどっちのほうがおもしろいかときかれたら、エレベーターアクションが出た当時を基準に比較すべきだから、そうすると断然Aces　of　the Pacificだよな」と。エレアクとAcesは、題材もなにもまったく異なったゲームですが、ボクがとても好きである点で一致しています。つまり、どちらもボクのゲーム感受性に合致しているわけです。では、この両者の違いは……たくさんありすぎて言い表わせないけど、自由度（一本調子対とても自由）、プレイヤーの視点（傍観対主観）、リアリティ（違いすぎ）といったあたりがまずあがります。

ということは、そういったファクターがおもしろさを構成しているんでしょうかね。これはすでにいろんな人が何度も考えてきた疑問だと思いますが、さっきあげたようなゲームの要素をうまく強化すると、おもしろさも膨らむんでしょうか？おもしろさというのは、要素の組み合わせでつくり出されるものなんですか？

疑問形の文章が多いですね。この原稿でクエスチョンマークがついてる部分は、ほんとうにわからないからそうなっているところが多いんですが、おぼろげながら答は持っているけど、公の場に書くのは抵抗があるのでそうなっているところもあ

ります。

最後の疑問、「おもしろさは、それを構成する要素の組み合わせ加減で生ずるのか？」という部分は、ホントにそーなんじゃないかな、と思いながら書きました。

ただし、その要素とはなんなのかはわかりません。自由度とかリアリティなんていう単位では荒っぽすぎてダメでしょう。もっと、心の部品と1対1で対応するような、きめ細かいおもしろさの要素があるんじゃないでしょうか。

ドラッグデザイナーが、神経網の一部をピンポイントで覚醒させ、さまざまなハイを自在に起こさせるように、ゲームデザイナーがおもしろさのコードをプレイヤーが求めるままにプログラミングする、そんなイメージが沸いてきました。

そのためには、もっともっと人間の心の仕組み、とくに感情周辺のメカニズムが解明される必要があります。情報科学や心理学の分野で研究が進めば、もしかしたら2001年ころには新しい地平が開けている可能性はあります。でも、100年かかっても前進なしという可能性だってありますね。ティモシー・リアリーならなんていうでしょうか。

この原稿の基本方針は今のゲームを楽しむ一助とすることでした。おもしろさの構成要素が未解明であるいまは、プレイヤー自身が自分のおもしろいと感じるツボを開拓していく姿勢が必要かもしれませんね。先ほどゲーム感受性ということばを使いましたが、ゲーム性感帯といったほうがいいかもしれません。ボクは子供ですので詳しいことは知りませんが、性感帯は訓練によって発達するらしいです。

ゲームをするときは自分の中のゲーム性感帯がチクチクと刺激されている様を想像してみましょう。「このゲームのこの点がオレのこのあたりのゲーム性感帯にクルんだよ」なんて、ことばにはならずとも感じることができれば、より能動的で豊かなゲームライフが過ごせるはず。

ボクは『Aces of the Pacific』をプレイしたあと精神の調子が違っていることに気づきます。ゼロ戦で数時間飛んだあと、自転車で夜の街を走っているとき、スピード感や慣性の感じ方が違うんです。まるでレシプロ機で飛んでいるよう。これは、ゲームがボクのパラメータのどれかをちょっと変えたからだと思うんですよ。

筆者紹介

佐藤大（さとう・だい）
'69年7月24日、埼玉県生まれ
TXTサンプラーそして〝eD〟の企画者、責任編集者

●『テクノ首領』のリプレイ会見に行ったときのこと。『テクノ首領』に影響された世代のクリエイターたちについてどう思うか?」と質問した。首領・HALいわく「そういう若手テクノ・スターたちを愛しています。そして一番意識しているのは、当時ワケもわらずに僕たちを支持してくれた小学生たち、今の20代なかばの人たちがどう思ってくれるかです」。首領・プロフェッサーいわく「テクノロジーに柔軟ないわゆる〝ニンテンドー世代〟が僕たちは羨ましい」。僕は音楽家ではないが、確かに〝ニンテンドー世代〟だ。そして、この本はそんなテクノとゲームの双生児たちのモノである。

＊＊

伊藤ガビン（いとう・がびん）
'63年、神奈川県生まれ
編集&美術家

●ゲーム雑誌編集者を経て、現在ただのゲーム好き。ゲームプレイの片手間それっぽい編集作業や、それっぽい美術作品をつくると約束しながら仕事は遅い。しかし、ただざぼっているわけである。まあ、仕事が遅いぶんクオリティは下がっているので安心だ。

＊

井上三太（いのうえ・さんた）
'68年2月23日、パリ生まれ
マンガ家

●失業中のマンガ家（仕事随時募集中）。ブラックミュージック大好ッコのラッキーボーイ。著書に「ぶんぷくちゃがま大魔王」（BNN）、「TOKYO TRIBE」（宝島社）他多数。特に「TOKYO～」は、〝90年代東京版「時計じかけのオレンジ」〟と各界から絶賛。好きな言葉「継続は力なり」。ちょっぴりシャイなパワーユーザーにして、「ジュノン」で結婚観を語るのが夢という、ちょっぴりユーモラスなジェントルメンの顔を持つ。

＊

折原光治（おりはら・こうじ）
'69年1月17日、埼玉県生まれ
ファミコンゲーム収集家

●2年ほど前に買ったマッキントッシュより、IBM－PC互換機のミョーなゲームにハマる毎日をおくっている。高校生のころ〝ゲームフリーク〟の一員としてゲーム業界に顔を出すようになる。以前は給料の大部分をレコードと楽器に費やしていたが、最近は水族館に夢中だ。'91年には戸田誠司氏プロデュースの『765MEGA－MIX』（アポロン）にリミキサーとして、'92年にはこれまた戸田誠司氏プロデュースの『熱唱!! ストリートファイター2』（ポニーキャニオン）に作詞家として、それぞれ参加。アナログ・シンセサイザーとテクノポップをこよなく愛す24歳である。

＊

川崎和哉（かわさき・かずや）
'66年5月2日、石川県生まれ
フリーライター

●もともとは洋楽ワカゾウ・ギター・

バンド系を中心にした音楽ライターが本業だったはずなんですが、いつのまにかナゾ・ライターになっていたというありがちなパターン。ミニコミから毎日新聞『くりくり』まで、セッソーなく原稿書いてます。ゲームについてはわりと追体験派なので、レトロ・ウエアがものめずらしくて好きです。キューファミで『インベーダー』、『ゼビウス』、マッキントッシュで『パックマン』、『ブロックくずし』などやると、とてもいい気持ちがするという容量くわないタイプかも。当面の目標は部屋のソウジ。ズボラを直す〝自分シミュレータ〟が欲しい。

*

櫛田理子（くしだ・りこ）
'69年12月15日、神奈川県生まれ
コンピュータゲームよろず相談引き受け屋

●アーケードからパソコンまで、ゲームに関することならなんでもおまかせ。おもな仕事は、雑誌やマニュアルなどの編集、イベントやテレビ番組のMC、ソフトの企画、ゲームミュージックアルバム『熱唱！ ストリートファイターII』の作詞担当などなど。かつてはCX「カルトQ」の予選を満点でパスしたこともあったが、最近はフリークス精神もすっかりなりをひそめ、船上でウミネコにエサをやるのを至上の幸福とする、ヌルイ生活を送っている。現在、2台所有しているレーシングカートのうち、ヤマハのF－100を売り出し中。ゲルハルト・ベルガー・ファンには、特別お安くしますんでヨロシク。

*

KEN＝GO→（ケンゴ）
'67年、東京都生まれ
テクノ・ライター（「DELIC」編集部）

●今回小暮と共同で、YMOのページを担当したよん。僕たちは「DELIC」というテクノ・オンリーの雑誌を作ってます。テクノといっても、テクノポップじゃなくて、音楽の最新形態としてのテクノ。だからYMOはまったく載ってないけど、ハイテク・ジャンキーな人にはきっと気に入ってもらえるでしょう。最新の8号では、この本でも活躍している佐藤大クンも、テクノとゲームの蜜月を綴った文を寄せてくれています。

不定期ですが「DELIC」主催のクラブイベントもやっていて、スタッフ一同豪華ゲストとDJバトルを繰り広げる、壮絶な狂宴です。遊びに来てねん。

*

小暮秀夫（こぐれ・ひでお）
'66年11月14日、埼玉県生まれ
ライター＆編集者（「DELIC」編集部）

●レトロなテクノポップではなく、あくまでも現在のテクノを取り上げる日本唯一のテクノ専門マガジン「DELIC」の最新8号を完成させるべく、日夜原稿執筆と編集作業に励む毎日。おそらく、この本が出るころには完成しているはずです。YMOの再結成なんて馬鹿げた茶番劇やジュリアナ系バカ・テクノはとりあえず笑いとばして、前向きで良質なテクノをチェックし続けましょう。なお、「DELIC」に興味を持たれた方は以下の住所に連絡をよろしく。
〒167 東京都杉並区清水3－18－2 モンシェール清水205 office DELIC 小暮秀夫
☎03－3396－2473

*

斉藤伸（さいとう・しん）
'64年、埼玉県生まれ
フリーライター

●MIT（マサチューセッツ工科大学）鉄道クラブに所属していたころから才覚を発揮して現在はアップルコンピュータ社のCEOになっていたかったという希望もむなしく、東京造形大学で1回留年後やっと卒業し、アスキーで数年編集兼ライターの仕事をしたが辞め、現在はフリーライターといえば多少は恰好がつくが、一般的にはぷー太郎といったほうがわかりやすく、著書に『これからはじめるパソコン1・2』があるので買ったほうがよく、船田巧らと作成したコンピュータ・ソフトウエア『易占機関』は非常に優れた作品いわば逸品なのでこれも買うことを薦めたい。

*

田村浩一郎（たむら・こういちろう）
'67年10月14日、東京都生まれ
ライター

●先日、散歩がてらプラプラしていた合羽橋で見つけたオムレツ専用フライパン。店のおじさんの「嘘みた

（渡辺浩弐、福岡プリン両氏のプロフィールは各エッセイ・ページ参照のこと）

いに簡単にできるよ」という言葉にさそわれ、ついつい買ってしまったのだけど、これが本当に上手に焼ける。で、その日以来、一日一度のオムレツ作りがひそかな悦しみになってしまった。オマケについていたレシピを参考に、トマト、チーズさらには納豆と、じょじょにレパートリーが増えてゆくのはなかなかの快感。同居人に気味悪がられながらも、独り深夜の台所で「もしかしたら店開けるかもしんないな」と、みずからの上達ぶりにほくそ笑む昨今です。

*

新谷プン（にいや・ぷん）
ドッター

●あーワタクシってば白状すると子供の敵、悪の権化だったりするのです、これが。教育テレビ幼児向け料理番組『ひとりでできるもん』にてCGお絵描きやさんとしてデビュー、全国のムボーな子供の指を包丁で125本切り落とすコトに荷担（主催者発表）、おまけに『ウゴウゴ・ルーガ』あさのぶんがくと称して、ムクなお子様にインチキ文学をインプリンティングするとゆー悪業の数々……。

このままでは〝世界征服の手始めに幼稚園バスジャック〟までやりかねない自分に、センセンキョーキョー、マウスを握る日々はワリと楽しいでチューッ。

*

平井太郎（ひらい・たろう）
'6X年3月2日、東京都生まれ
ライター、ゲームデザイナー、コラムニスト、クリエイター、壊し屋（いいクリエイターは破壊にも余念がないものである）

●食い詰めた末、ゲームデザイナーの仕事について10年近くたつ。その間に会社を作っちゃったり、ゲームライターになったりと転々とし続けていたが、最近、再びゲームデザイナーっぽい仕事に回帰しつつあるのでビックリ。昔に比べて何でもできる環境になっているのもすごいが、ほとんどアイデアが出尽くしているのには閉口した。新しいゲーム企画を説明するときに「●●のシステムと▲▲の戦闘シーンをあわせたゲームですね」というのが通ってしまうんだから、もうだめだ。このままでは物書きの腕が鈍ってしまう。のんびり南の島にでも行って釣りでもしたい気持ちでいっぱいです。

*

船田戦闘機（ふなだせんとうき）
'66年4月14日、東京生まれ

●本名・船田巧。埼玉大学中退。学生時代より株式会社アスキーでコンピュータホビー誌『ログイン』の編集に従事。AVパソコン、新メディア、シミュレーションゲームなどの分野を担当。

'90年からは、有限会社タフCEO兼メディア技術者としてソフトウエアの設計開発、書籍・雑誌等の編集執筆を手掛けている。最近の著作はスタパらとの共著『易占機関』（アスキー）。恐ろしいほど当たる占いソフトとして話題を集める（買って試してみよう！）。心の視覚化が最近のテーマ。趣味はウクレレと深夜のATBライディング。

*

松島賢司（まつしま・けんじ）
'69年9月21日、埼玉県生まれ
フリーライター

●半分以上進んでいた『ゼルダの伝説』のデータはぶっとぶし、98NOTEは踏み潰されて液晶モニターが割れるしと、この仕事を始める前から災難続きで、この原稿も一時はどうなることかと思いましたがどうにか無事終了しました。ひとえに取材に快く協力していただいた漫画家のすがやみつる先生、「コロコロコミック」の黒田副編集長、㈱ゲームフリークの田尻社長、ゲーマーの吉津さん、カメラマンの渡辺さん、何もわからない僕にいろいろと教えてくれた皆様のおかげです。本当にありがとうございました。

で、僕はゲームの攻略本の仕事でゲームを何回も繰り返しプレイしているところです。

（五十音順）

Q1／本誌の発売を何で知りましたか？
①書店の店頭で
②雑誌の広告で（誌名を具体的に）
③友人に聞いて
④その他

Q2／本誌を買った動機は？
①読みたい記事があったから（具体的に）
②書き手に興味があったから
③人に勧められたから
④なんとなく
⑤新しい雑誌はとにかく買うことにしている
⑥その他

Q3／実際読んでみて面白かった記事は何ですか？（3つまで）

Q4／つまらなかった記事は何ですか？（3つまで）

Q5／本誌の値段は？
①高い　②ちょうどいい　③安い

Q6／本誌のページ数は？
①多い　②ちょうどいい　③少ない

Q7／本誌の大きさは？
①大きい　②ちょうどいい　③小さい

Q8／本誌の記事の内容は？
①良い　②ふつう　③悪い

Q9／よく読む雑誌は何ですか？（3つまで）

Q10／よく読むコミック誌は何ですか？（3つまで）

Q11／よく観るテレビ番組は何ですか？（3つまで）

Q12／ゲーム以外で興味のあるジャンルは何ですか？
①音楽
②映画
③漫画
④テレビ
⑤文学
⑥演劇
⑦美術
⑧スポーツ
⑨政治・経済
⑩ファッション
⑪その他

＊

Q13／よく読むゲーム雑誌は何ですか？（3つまで）

Q14／ゲーム雑誌でよく読む記事は何ですか？（複数可）
①特集ページ
②新作情報・レビュー
③攻略法
④連載企画・連載コラム
⑤読者の投稿ページ
⑥コミック・小説等
⑦その他

Q15／『持っているゲーム機』と『ほしいゲーム機』はそれぞれ何ですか。（複数回答可）
①ファミコン
②スーパーファミコン

アンケートのお願い

"eD"ゲーム・マガジンVer.1『デジタル・ヒーローズ』を読んだ感想をお聞かせください。

③メガドライブ（「メガドラ2」を含む）
④メガCD（「メガCD2」を含む）
⑤PCエンジン
⑥NEO－GEO
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨その他

Q16／現在何本のゲーム・ソフトを持っていますか？
Q17／年に何本くらいゲーム・ソフトを買いますか？
Q18／好きなゲーム・ソフトは何ですか？（3つまで）
Q19／現在ほしいゲーム・ソフトは何ですか？（3つまで）

Q20／月に何回くらいゲームセンターに行きますか？
①ほぼ毎日
②2～3日に1回くらい
③週に1回くらい
④月1～2回くらい
⑤ほとんど行かない

Q21／ゲームセンターで1回にどのくらい使いますか？
①200円以内
②300～600円
③700～1000円
④1100～2000円
⑤2100～5000円
⑥5100円以上

Q22／現在ゲームセンターで好きなゲームは何ですか？（3つまで）

＊

Q23／本誌第2号は10月頃発売予定です。これからの要望があったら聞かせてください。（複数回答可）
①ページ数を増やす
②ページ数を減らす
③カラーページを増やす
④もっと安くする
⑤判型（大きさ）を大きくする
⑥読み物を充実させる
⑦新作情報ページが欲しい
⑧攻略ページが欲しい
⑨読者の投稿ページが欲しい
⑩漫画を載せる
⑪写真ページを増やす
⑫その他

Q24／読みたいゲーム関連の単行本は何ですか？（複数回答可）
①ゲームの攻略本
②ゲームの小説
③ゲームのコミック
④ゲームのエッセイ
⑤ドキュメント
⑥その他

Q25／ご意見、ご感想がありましたら書いてください。

●お手数ですが、このページのアンケートの回答を綴じ込みハガキにご記入のうえ、編集部までお送りください。今後の編集の参考にさせていただきたいと思います。大変お手数で申し訳ありませんが41円切手を貼って、7月15日までにお送りくださるようお願いいたします。

STUFF

●Computer Graphics
新谷純（ウルトラ）
●Design
木村　豊（DESIGN DETECTIVE）
根布谷僚治（BE. TO BEARS）
鎌田志津子（　〃　）
藤武　悟（　〃　）
杉山未有子（　〃　）
今井佳代（　〃　）
●Illustration & Paint
井上三太
福岡プリン
●Photograph
相田晴美
藤田正弘
渡辺健策
●Editor & Thanks
岡村尚正
佐藤　大
＊
松島賢司
川崎和哉
船田　巧
櫛田理子
斉藤　伸
折原光治
KEN＝GO
小暮秀夫
平井太郎
北川真希子
大友　勲
＊
㈱ゲームフリーク
田尻智（㈱ゲームフリーク）
渡辺浩弐（GTV）
伊藤ガビン



〝娯楽はデジタル・エンタテインメントの時代になった〟──テレビゲームのみならず、音楽、映像、文学、コミック、ファッションetc. デジタルなエンタテインメントにならなんでも共振する90年代の若者のための新しいメディア、カタチのないシステム──それが〝eD(イーディー)〟。

eDゲーム・マガジン　Ver. 1
『デジタル・ヒーローズ』
1993年7月30日発行
発行人●鶴味政一
編集人●岡村尚正
発行所●株式会社ソニー・マガジンズ
住　所●〒102 東京都千代田区五番町6－2
電　話●03(3234)5811（販売）
03(3234)5101（広告）
03(3234)6860（編集）
印刷所●大日本印刷株式会社

定価1200円（本体1165円）

日本音楽著作権協会(出)許諾第9307106-301号

〝eD〟ゲーム・マガジン　第2号は
10月頃発売予定!!



雑誌65841-76 定価1,200円(本体1,165円) T1065841761205



デジタル・ヒーローズ
1993年(平成5年)7月30日発行 第3巻第23号通巻第76号 発行所/株式会社ソニー・マガジンズ
〒102 東京都千代田区五番町6-2 電話/03(3234)5811(販売)・03(3234)5101(広告)・03(3234)6860(編集)